
4-94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
PC PLAYER
PC PLAYER
DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-
Unglaublich:
Ein Test von
Beneath a Steel Sky!
NEUE SPIELE-STANDARDS
Wie zukunftssicher ist Ihr PC wirklich?
FRÜHLINGS-FETZER IM TEST
Beneath a Steel Sky
Battle Isle 2 CD-ROM
BITS FÜR KIDS
Software für den Nachwuchs
KOMPLETT-LÖSUNGEN
Alone in the Dark 2
Anstoß • Inca 2
DAS STREITGESPRÄCH
Kopierschutz: Nepp oder notwendig?
WHUMPH!
BUDDA BUDDA
TEST: Microcosm • Soundkarten: Was tun, wenn's klemmt? • Interview: Sid Meier
Outpost: Sierra greift nach den Sternen • Neu auf CD-ROM: Lemmings und Comanche

BEFEHLIGEN SIE DIE STREITKRÄFTE DER ERDE IM

RESOLUTION DER VEREINTEN NATIONEN 643-2(C)

CLASSIFIED-TOP SECRET

Streng geheim - Bitte lesen und sofort vernichten

Betr.: Aufstellung einer geheimen UNO-Kampfeinheit

Einsatzbeginn: 1.1.1999

Name: Extraterrestrische Kampfeinheit (XCom)

Die Bedrohung:
Das immer häufigere Auftauchen feindlicher außerirdischer Flugobjekte. Die willkürlichen Landungen, der Terror gegenüber Zivilisten und deren Verschwinden. Die unter der Weltbevölkerung ausgelöste Hysterie.

Die Aufgabe:
Die Bekämpfung der außerirdischen Bedrohung durch Scannen, Verfolgen und Abfangen aller UFOs. Die Erforschung überlegener Technologien der Außerirdischen und Anwendung dieses Wissens bei der Herstellung fortschrittlicher Waffen und Fluggeräte, die gegen die Aggressoren einzusetzen sind.

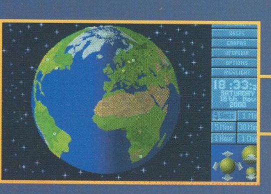
Der Stützpunkt:
Ein geheimer Stützpunkt (Alpha Eins) wurde mit zwei Abfangjägern, einem Skyranger-Transportjet sowie Wissenschaftlern, Ingenieuren und Soldaten ausgestattet. Der Stützpunkt muß erweitert werden, und die Errichtung weiterer Basen ist unbedingt erforderlich (s. Finanzierung).

Die Finanzierung:
XCom wird ausschließlich über Mittel der Weltregierung finanziert. Jede Nation wird Gelder zur Verfügung stellen, deren Höhe sich nach den monatlichen Resultaten der XCom in ihrem spezifischen Gebiet richtet. Die Regierungen behalten sich das Recht vor, ihre Mittel jederzeit zurückzuziehen oder zu kürzen.

XCOM

Verteidigen • Lernen • Besiegen

ENEMY U



KAMPF GEGEN DEN AUSSERIRDISCHEN TERROR

FO
NKNOWN

1999. Sie haben die Kontrolle über die XCom, die von den Regierenden der Welt eingerichtet wurde, um die außerirdische Bedrohung, die die Erde terrorisiert, zu bekämpfen.

Zunächst werden Sie die langsameren UFOs scannen, verfolgen und abschießen, doch das ist erst der Anfang. Wann immer ein UFO abstürzt oder landet, müssen Sie zur Stelle sein. Sie führen eine Truppe bewaffneter Soldaten von Gebäude zu Gebäude und von Straße zu Straße und benötigen dabei all Ihre taktischen Fähigkeiten, um die Außerirdischen zu gefangenzunehmen oder zu vernichten.

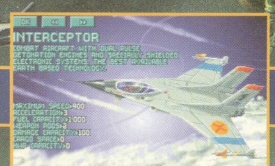
Falls Sie Ihre ersten Missionen erfolgreich abschließen, werden Ihre Wissenschaftler und Ingenieure die Technologie der Außerirdischen kopieren, um stärkere Waffen und Fluggeräte für Ihre Streitkräfte zu bauen. Stück für Stück werden Sie so ein furchterregendes Bild von Ihrem unbekannten Gegner und seinen wahren Wünschen und Zielen zusammensetzen. Und dann gilt es, eine Strategie zu entwickeln, um ihn zu stoppen.

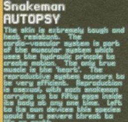
Eins ist sicher - es wird nicht einfach!

Für IBM-kompatible PCs und Commodore Amiga

Abbildungen zeigen IBM-PC-Screenshots. Tatsächliche Szenenwiedergabe kann variieren.

MICROPROSE









TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 4/93



Ausgabe 5/93



Tests: u.a. Dogfight, Empire Deluxe, International Athletics, The Legacy, Lethal Weapon, Maelstrom • Tips & Tricks: X-Wing, Space Quest V, Ultima Underworld II - Ringworld • ...

Ausgabe 6/93



Leider schon vergriffen.

Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



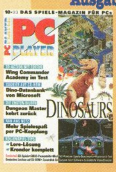
Superschnelle neue Grafikkarten – wie man sie einbaut • Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES • ...

Ausgabe 9/93



Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tentacle, ...• Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings • u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. zu Prince of Persia 2, Lemmings, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiele-Tests • Tips zur Viren-Bekämpfung • ...

Ausgabe 12/93



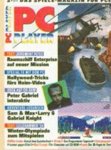
Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Anstoß • Die neuen Bildschirmschoner im Test • u.v.a.

Ausgabe 1/94



Greatest Hits: Die Tops + Flops '93 • Tests: Larry 6, Kyrandia 2, Aufschwung Ost, Sam 6 Max, Goblins 3, Rebel Assault, Indy Car Racing • Tips & Tricks: Xanth, Lost in Time, Shadow Caster • ...

Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video • Peter Gabriel interaktiv • Tests: Civilization, Marios Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Sam & Max, Gabriel Knight • ...

Ausgabe 3/94



CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere,u.a. • Sonderteil Tips & Tricks: Judgment-Lösung, DOOM-Geheimnisse, .. • ...

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/24 01 32 15**
Tel. 0 89/24 01 32 50

oder schicken Sie den Coupon an:
DMV-Verlag Leser-Service, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

JA ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ____

BLZ/Bankverbindung ____

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 5,80 der Ausgabe (1-5/93) ___ : DM ___

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (ab 6/93) : DM ___

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) : DM 4,-

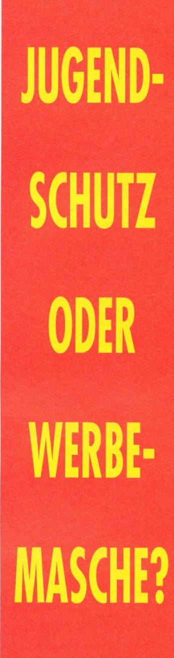
Gesamtsumme : DM ___

Name,Vorname ____

Straße ____

PLZ, Ort ____

Unterschrift ____



JUGEND-SCHUTZ ODER WERBE-MASCHE?

Was ist die meistgestellte Frage auf Deutschlands Schulhöfen? »Kennst du schon den Blood Code für Mortal Kombat?«. Kurze Erklärung für die reiferen Semester unter unseren Lesern: Mit diesem Code schaltet man die (normalerweise nicht sichtbaren) Blutspritzer und Todesszenen ein.

Weil die Softwarehersteller solchen Publikumswünschen nun mal nicht widerstehen können, wollen sie mit einer »Freiwilligen Selbstkontrolle« drohenden Gesetzen zuvorkommen, welche europaweit die gewinnbringende Kriegs- und Kampfsoftware verbieten könnten. Lieber einen werbewirksamen Sticker »ab 18« auf die Packung, als die Software zu entschärfen. Was sich die ELSPA (Vereinigung der Softwarehersteller) in England dazu ausgedacht hat, ist so lächerlich, daß wir es nur in unserer Rubrik »Finale« auf der letzten Seite erwähnen können. Verbraucher- und Jugendschutz betreiben die Softwarehersteller damit nicht. Die Sticker, die ab 1. Mai jede Packung zieren, sind nur eine »Empfehlung«. Weiterhin darf auch das bluttriefende »Ab 18«-Spiel an jeden 11-jährigen verkauft werden.

Völlig zur Farce wird das Ganze dann, wenn man erfährt, daß das System europaweit angewandt werden soll, obwohl es sich nur an englische Normen hält. Als Einstufungskatalog hat man beispielsweise jenen der britischen Filmbehörde übernommen. Softwarehäuser und Behörden in Frankreich, Deutschland oder Spanien hat man gar nicht erst gefragt. Letzter Sargnagel für das System: Der Hersteller einer Software bestimmt ganz alleine, welche Altersangaben er auf die Packung drucken darf. Außerdem schaut keiner den Programmierern auf die Finger, wenn sie (wie bei Mortal Kombat) das Blut in einem Geheimcode verstecken, so daß das Spiel treuherzig vom Händler »ab 12« verkauft wird und im Kinderzimmer dann in die »ab 18«-Version mutiert.

Den Eltern kann so ein Sticker sowieso nicht die Entscheidung abnehmen, was die eigenen Kinder spielen dürfen oder sollen. Um Ihnen das etwas leichter zu machen, finden Sie in unseren Testberichten immer Hinweise auf brutale Szenen. Außerdem zeigt Ihnen diese Ausgabe von PC Player, daß man mit intelligenten Lernspielen auch schon den Kleinsten etwas Gutes mit dem Computer tun kann.

In diesem Sinne viel Spaß beim Lesen dieser familienfreundlichen Ausgabe wünscht



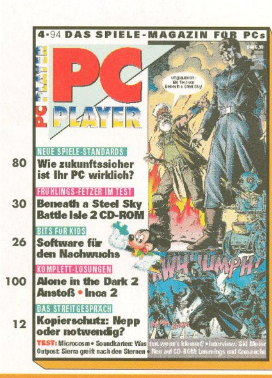
Ihr PC-Player Team



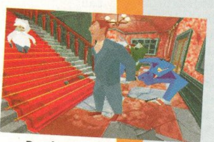
PC PLAYER



In den USA ist »Edutainment« ein Riesengeschäft. Mit übersetzten Versionen soll die Lernsoftware jetzt auch in Deutschland die Kids pädagogisch wertvoll unterhalten
26



AKTUELL



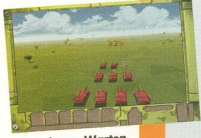
Durchgespielt! Mit unserer Komplettlösung meistern Sie »Alone in the Dark 2«
100

HARDWARE



Grafik für Einsteiger: PC Paintbrush kostet nicht die Welt und liefert viele fetzige Effekte **22**

RUBRIKEN



Das lange Warten ist vorbei: Testreif ist Blue Bytes »Battle Isle 2« **60**

SOFTWARE





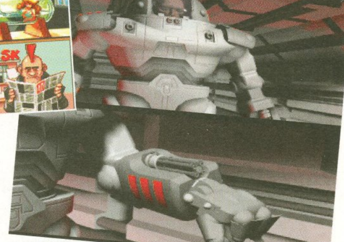
Sierra erforscht den Weltraum: Das neue Strategiespiel »Outpost« will mit CD-ROM-Technik und Super VGA beeindrucken
8



Ist die heiße Hardware von heute morgen schon ein altes Eisen? Unsere Kauftips sollen Ihnen helfen, ein zukunftssicheres Spiele-System zusammenzustellen **80**

Mischt Virgin den Adventure-Markt auf? Das düstere SF-Spektakel »Beneath a Steel Sky« mußte sich in unserem Testlabor bewähren
30

Erobern Sie mit zwielichtigen Storys die Welt der Boulevard-Presse: »Mad News« macht Sie zum Herausgeber eines wüsten Revolverblatts
38



Nachschub für »Privateer«-Piloten: Wir testen die Zusatzdiskette »Righteous Fire«
77



Neue Denkspiele für Windows gefällig? »Russian 6-Pak« bietet Nachschub aus dem »Tetris«-Land
51

TIPS & TRICKS

SPIELE-TESTS

CD-ROM-SPIELE

Preview von »Outpost«

VORSICHT STEINSCHLAG

Die Besiedelung des Weltalls als bedrückende Simulation – die Zerstörung der Erde macht es notwendig, die Menschheit auf andere Planeten auszulagern.

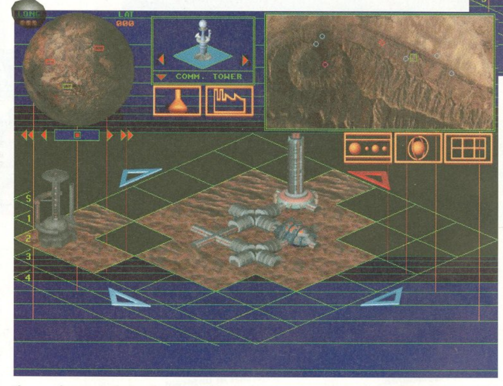
Wenn Sierra mal was kaputt macht, dann richtig. Im neuen Spiel »Outpost« muß die komplette Erde dran glauben. Der Einschlag eines Kometen verwüstet jeden Quadratkilometer der Oberfläche und macht ein Überleben auf dem ehemals blauen Planeten völlig unmöglich. Zum Glück wurde das Weltraumprogramm von den Politikern nicht vollständig gestoppt. Auf einer Raumstation haben einige tausend Menschen das Desaster überlebt. Aber da sie keinerlei Nachschub von der Erde erwarten können, müssen Sie selber die Dinge in die Hand nehmen, das All kolonisieren und das Überleben der Spezies Mensch sichern.

Schon das fehlende Wörtchen »Quest« im Namen macht es deutlich: Outpost ist kein Adventure im üblichen Sierra-Stil. Die Weltraum-Simulation bricht viele der üblichen Sierra-Konventionen. Nicht einmal ist eine Person im Bild zu sehen; 3D-Grafiken von Raumschiffen und Kolonien beherrschen den Monitor. Gespielt werden kann nur unter Windows – eine DOS-Version ist nicht in Arbeit. Und damit nicht nur plumpe Menüs, sondern richtige 3D-Animationen den Spielablauf plastisch machen, wird es Outpost voraussichtlich nur auf CD-ROM geben. Theoretisch wäre eine Disketten-Version möglich, doch wenn überhaupt, wird diese nur eine Untermenge des Spiels enthalten und erst wesentlich später erscheinen.

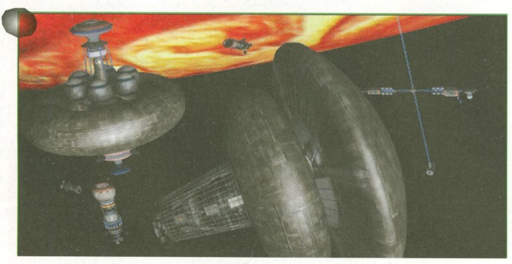
Um mangelndes Interesse der Käufer muß sich Sierra aber wirklich keine Sorgen machen, wenn das Spiel hält, was die Preview-Version verspricht. Ins Auge springen natürlich die vielen 3D-Animationen, die mit Profi-Grafikprogrammen in monatelanger Arbeit berechnet wurden und nicht zuletzt dank konsequenter Ausnutzung von Super-VGA einen perfekten Science-Fiction-Look bescheren. Auf dem Monitor bauen Roboter riesige Raumstationen zusammen, landen Forschungssonden auf unbekannten Planeten und rasen Schiffe mit nahezu Lichtgeschwindigkeit neuen Welten entgegen. Aber die famose Grafik ist nur der Appetithappen, mit dem Sierra uns in ein offensichtlich richtig komplexes Spiel locken will.

Als Leiter der letzten Kolonie der Menschheit müssen Sie natürlich alle Entscheidungen treffen, die das Schicksal sämtlicher Überlebenden beeinflussen. So bestimmen Sie, welche Gebiete Ihre Wissenschaftler erforschen sollen. Macht es Sinn, bessere Raumschiffmotoren zu entwickeln um schneller an ein Ziel zu gelangen, oder brauchen Sie vorher gentechnisch manipulierte Pflanzen, ohne die es schwer wird, die Besatzung bis zur nächsten Landung zu ernähren?

Sie brauchen dringend Bevölkerungszuwachs, um eines Tages genug Kolonisten zu haben – aber kön-



Aber auch unterirdisch müssen Sie Ihren Lebensraum ausbauen – hier befinden wir uns quasi im zweiten Stockwerk unter der Oberfläche; eine Liftröhre verbindet uns mit dem Rest der Station.



Wer geschickt vorgeht, kann nach ein paar Jahrzehnten eine richtige Flotte aus Raumstationen und Kolonisationsschiffen aufbauen



Auf der Oberfläche eines neuen Planeten wird eine erste Kolonie errichtet. Den Ort der Station wählen Sie am besten nach den angezeigten Erzvorkommen aus.



Verblüffend echt: Die 3D-Grafiken der Raumstationen haben fast schon Foto-Qualität

nen Sie sich zur Zeit den Mehrverbrauch an Nahrung, Wasser und Luft leisten? Wenn Sie einen geeigneten Planeten gefunden und eine Basis aufgebaut haben, beginnt eine neue Spielsequenz, die ein wenig an die »SimCity«-Spiele erinnert. Sie errichten nach und nach eine Station aus vorgegebenen Elementen. Anders als bei SimCity wird hier aber nicht augenblicklich gebaut; vielmehr gehen Roboter und Kolonisten an die Arbeit und versuchen Ihre Befehle auszuführen. Unfälle beim Bau sind dabei genausowenig auszuschließen wie Fehlkalkulationen Ihrerseits: Wenn auf einmal in der ganzen Kolonie die Energie zusammenbricht, weil Sie kein zweites Kraftwerk konstruieren ließen, können Sie niemand anderem die Schuld in die Schuhe schieben.

Über kurz oder lang müssen Sie dabei auch in die Tiefe bauen. Stationen auf der Oberfläche sind kosmischer Strahlung und ständigem Meteoritenhagel ausgesetzt. Unter der Erde lassen Sie Tunnels graben, neue Module der Station errichten und sichere Quartiere bauen. Dabei müssen Sie aber aufpassen, daß Ihr Tunnelsystem nicht beim nächsten Planetenbeben zusammenbricht. Genauso sinnvoll ist es, den mächtig strahlenden Reaktor nicht direkt neben das Genforschungs-Zentrum zu bauen und die Radarstation über anstatt unter der Erde zu errichten. Radarstation? Man kann nie sicher sein, ob nicht eine der Kolonien im Unabhängigkeitsdrang sich von Ihnen löst und sogar den Krieg erklärt.

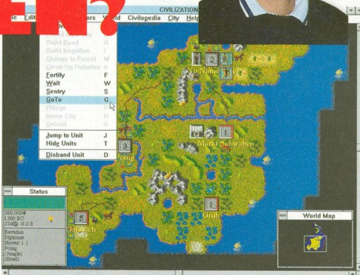
Die Vergangenheit der Chefentwickler läßt erahnen, daß Outpost nicht völlig in den Bereich der puren Spekulation abgleiten wird. Designer Bruce Balfour arbeitete früher bei der NASA, Programmierer Greg Tomko-Pavia war im Team des Jet Propulsion Laboratory, welches die Navigationsprogramme für die Galileo-Raumsonden schrieb. Beide arbeiten fieberhaft daran, daß Outpust ab Mai 1994 ins All durchstarten kann. **(bs)**

Komponieren NACH ZAHLEN?

Interview: Sid Meier

Sid Meier, einer der erfolgreichsten Spiele-Programmierer Amerikas, unternimmt einen Ausflug in die Welt der klassischen Musik

Er kann Texte verarbeiten, Schach spielen und Waschmaschinen steuern. Jetzt bringt Microproses neuester Streich dem Computer auch das Komponieren bei.



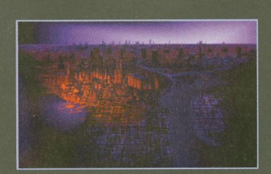
Der Name Sid Meier hat sich einen verdienten Platz in der Hall of Fame der Computerspiele gesichert. C 64-Veteranen flogen einst mit Begeisterung seinen »F-15 Strike Eagle« oder stellten im Spiel »Solo Flight« Luftpost in einsame Gebiete Amerikas zu. Seine jüngeren Programme wie »Civilization«, »Pirates« oder »Railroad Tycoon« tummeln sich seit über einem Jahr unter den PC Player-Referenzspielen. Aber Sid's neuestes Werk fällt etwas aus dem Rahmen: »C.P.U. Bach« spielt selbstkomponierte Musik im Stil des Klassik-Superstars Johann Sebastian Bach. Außerdem erscheint es zuerst für die neue Videospielkonsole 3DO.
PC Player-Korrespondent Roland Austinat spürte Sid in seinem Hotelzimmer in Las Vegas auf, wo er anläßlich der Winter-CES residierte, und löcherte den Klassik-Fan mit Fragen zu seiner Kompositions-Software und neuen Spielen.

PC PLAYER: Sid, C.P.U. Bach sprengt ja etwas den Rahmen Deiner bisherigen Werke, die man doch eher Simulationen nennen kann. Wie bist Du darauf gekommen ein Komponierprogramm zu programmieren?
SID MEIER: Nun, zum einen musiziere ich selber etwas, und zum anderen ist C.P.U. Bach, wenn man es sich genauer ansieht, auch eine Simulation – es wird eben diesmal ein Komponist und ein oder mehrere Musiker simuliert.
PC PLAYER: Aber warum gerade Johann Sebastian Bach?
SID MEIER: Tja, wenn ich mir moderne Musik anhöre, klingt die sowieso wie von einem dummen Computer generiert (breites Grinsen). Ernsthaft – ein solches Programm komponiert mit Hilfe verschiedener mathematischer Algorithmen; deshalb haben wir uns für Bachs Musik entschieden, da sie gewissen mathematischen Regeln gehorcht und sich anhand dieser Regeln gut »nachkomponieren« läßt. Das ist aber zugleich eine der größten Herausforderungen gewesen: die Titel sollen einen gemeinsamen Stil besitzen, aber dennoch voneinander verschieden klingen. Ein zweiter wichtiger Punkt war, daß die Instrumente möglichst naturgetreu reproduziert werden sollten. Das klappt bei Orgel und Klavier sehr gut, aber wenn man zum Beispiel eine E-Gitarre hätte, würde es schon schwieriger, sie »echt« klingen zu lassen. Da kommen uns dann die Soundfähigkeiten des 3DO zugute.
PC PLAYER: Wie kann man sich den Kompositionsprozess vorstellen? Werden nur bestimmte Musikteile zusammengepuzzelt, oder wird tatsächlich ein völlig neues Musikstück erstellt?
SID MEIER: Mit Hilfe der Formeln, die ich eben erwähnt habe, wird ein von vorne bis hinten neues Stück komponiert. Die Anzahl der verschiedenen Möglichkeiten beträgt etwa 10 Milliarden, es wird also eine Weile dauern, bevor man das gleiche Stück zweimal hört. Zuallererst muß der Benutzer zwischen 8 verschiedenen Grundstimmungen wie zum Beispiel Sonnenaufgang, Party oder Hintergrund-Musik wählen. Anschließend wird die Art der Musik (Fuge, Choral etc.) und die Instrumentierung festgelegt. Zum Schluß darfst du wählen, ob du parallel zur Musik eine Bildergalerie (Farmhaus im mittleren Westen und andere Natur-Motive), ein Kaleidoskop oder den Musikern beim Spielen zusehen willst. Wenn man ein Klavierstück hört, sieht man Bach persönlich am Flügel sitzen und seine Hände entsprechend der gespielten Noten in die Tasten greifen.
PC PLAYER: Da stellt sich mir eine Frage: Wie ist das Copyright-Problem geregelt? Schließlich werden ja nicht die Musikstücke, sondern ein Programm verkauft. Wem »gehört« die Musik?
SID MEIER: Dir! Du kannst die Musik aufnehmen, für den privaten Gebrauch verwenden, aber auch als Hintergrundmusik für ein Spiel benutzen, das Du dann verkaufst. Das einzige, was ich mir vorstellen würde, wäre ein Hinweis, daß die Musik von C.P.U. Bach stammt.
PC PLAYER: Warum bist Du mit dem Programm zum 3DO gewechselt?
SID MEIER: Du wirst lachen, wir haben mit der Entwicklung auf einem PC angefangen. Als wir zirka ein Jahr dran waren, kam eine erste Ankündigung des 3DO-Systems raus. Da es bessere Soundfähigkeiten besitzt (das 3DO erzeugt Wavetable-Sound ähnlich wie eine Roland- oder Waveblaster-Soundkarte), sind wir zum 3DO gewechselt. Nach gut acht weiteren Monaten war C.P.U. Bach dann fertig. Eine Konvertierung für den PC liegt im Rahmen des Möglichen, allerdings müßte dann ein gemeinsamer Soundstandard existieren. In den USA ist nun mal die Soundblaster die verbreiteteste Karte, und die ist für C.P.U. Bach denkbar ungeeignet. In einem Jahr mag das schon anders aussehen, wenn General Midi sich durchgesetzt hat, oder der neue VESA-Standard für Soundkarten.
PC PLAYER: Wer wird Deiner Meinung nach das Programm kaufen?
SID MEIER: Jeder! (lacht) Mit dem 3DO sprechen wir eine etwas andere Zielgruppe als PC-Benutzer an. Das 3DO sieht aus wie ein CD-Spieler, was es ja im Prinzip auch ist, und wird damit eher im Wohnzimmer neben der Stereoanlage stehen.
Als vor 20 Jahren die ersten Schachcomputer auf den Markt kamen, haben sich alle gefragt, ob die Dinger jemals so gut wie ein Mensch spielen können. Heute bringen sie selbst Schachmeister ins Schwitzen. Ähnlich stelle ich mir die Entwicklung bei computergenerierter Musik vor. In 15 Jahren mag die Entwicklung ähnlich wie beim Schach fortgeschritten sein. Was kommt danach? Computer, die Theaterstücke schreiben oder Bilder malen?
PC PLAYER: Wie sehen Deine Zukunftspläne aus?
SID MEIER: Im Moment arbeite ich an »Colonization«. Es hat ein bißchen was von »Civilization«, der Spieler landet an der amerikanischen Ostküste und arbeitet sich zur Westküste vor, rechtzeitig bis zur Unabhängigkeitserklärung. Das Spiel sollte im Herbst erhältlich sein. Das schon angekündigte »Civil War« haben wir erstmal auf Eis gelegt.
PC PLAYER: Du wirst also wieder zum PC »zurückkehren«?
SID MEIER: Definitiv!

(Roland Austinat / bs)

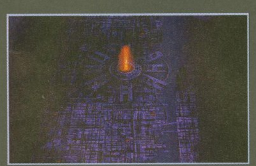
BLOODNET

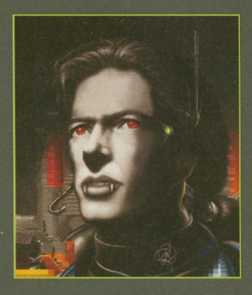
Die dunkle Zukunft der digitalen Netze. Dracula lebt!



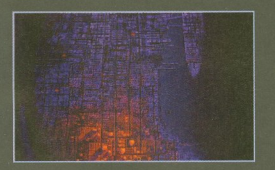
Manhattan im Jahre 2094. Die High-Tech-Zukunft hat begonnen. Alles ist gesteuert von gigantischen Daten-Netzwerken. Aber mit ihnen sind auch dunkle Wesen wieder auferstanden. Der berüchtigte Vampir Van Helsing ist es, der alles kontrolliert - und er weiß sich gegen seine Feinde zu schützen.

Er lockte Dich, den Freelancer Ransom Stark, in eine böse Falle. Nuv Dein Neural-Implantat bewahrte Dich davor, dem Biß des Vampires sofort zu erliegen.





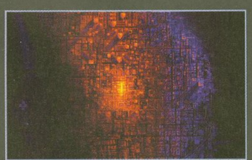
Mit Deiner bizarren Bande aus Cyberpunks, Söldern und Computer-Hackern hast Du die Chance, in den Cyberspace einzudringen, um die verschleppte Miss Tackett zu finden - die einzige Person, die Vampir-Bisse neutralisieren kann. Gelingt es Dir, dann wartet die eigentliche Aufgabe auf Dich: Das legendäre Computer-Programm Icebreacker zu finden, mit dem ein globaler Eingriff in die Netze des Van Helsing möglich ist - um seine finstere Macht endlich zu brechen.

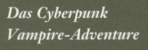


Aber die Zeit wird knapp und manchmal schon übermannt Dich der Durst ... nach Blut!



BLOODNET

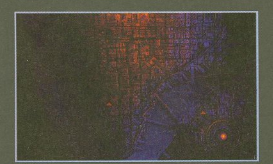


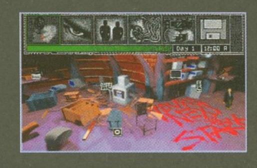


Das Cyberpunk Vampire-Adventure

Für IBM PC und kompatible und für PC CD-ROM









THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, GB

STREIT-GESPRÄCH

KAMPF DE

Vertrauen ist gut – Kontrolle ist besser. Immer noch gibt es viele Softwarefirmen, die ihre Kunden mit Kopierschutz-Abfragen nerven – oder ist es doch ein notwendiges Übel? Für völligen Verzicht plädiert Electronic Arts; Ascon hält dagegen: »Wir brauchen den Kopierschutz!«.

Jörg Kähler ist der Pressesprecher der deutschen Filiale von Electronic Arts, zu deren Software-Imperium auch namhafte Firmen wie Origin oder Broderbund gehören. Kopierschutz ist seit einiger Zeit bei Electronic Arts-Titeln tabu. Kähler: »Bei Syndicate haben wir auch ohne Kopierschutz gigantische Verkaufszahlen erzielt«.

Das Übel des Disketten-Kopierschutzes ist nahezu ausgerottet, aber viele Hersteller trauen ihren Kunden nicht ganz über den Weg. Durch Handbuch- und Drehscheiben-Abfragen bei jedem Programmstart muß man einen Zugriffscode eingeben. Während notorische Raubkopierer sich an »gecrackten« Versionen ohne Handbuch-Fummelei erfreuen können, sind die ehrbaren Käufer die Dummen.
»Wir wollen unsere Kunden nicht nerven, also weg mit dem Kopierschutz!« lautet die Meinung von Electronic Arts. Der Software-Gigant wird in unserem Streitgespräch durch PR-Manager Jörg Kähler repräsentiert. Ganz anders sieht Holger Flötmann die Lage, seines Zeichens Boß der Gütersloher Firma Ascon. Beim PC Player-Streitgespräch zum Thema »Kopierschutz« tauschten die beiden Lager ihre Argumente aus.

JÖRG: Ich kann das Gejammer nicht mehr hören, daß die Software nur noch kopiert wird, wenn wir Hersteller auf eine Handbuchabfrage oder sonstige Schikanen verzichten. Kleines Beispiel aus unserem Erfahrungsschatz: Bei »Syndicate« haben wir völlig auf den Kopierschutz verzichtet und trotzdem in Deutschland gigantische Verkaufszahlen erzielt.

HOLGER: Schön für euch, aber das ist kein pauschaler Beweis, daß ein Kopierschutz völlig überflüssig ist. Vielleicht hätte Syndicate sich noch viel besser verkauft, wenn ihr es geschützt hättet.

JÖRG: Selbst wenn wir einen Kopierschutz draufgetan hätten: Früher oder später wird das Programm ohnehin geknackt und geht in den entsprechenden Kreisen rum. Ob man nun einen Schutz hat oder nicht – diese Entwicklung kannst du kaum verhindern.

HOLGER: OK, aber die notorischen Raubkopierer sehe ich ohnehin nicht als potentielle Käufer. Natürlich kann jedes Produkt mit einem gewissen Aufwand geknackt werden. Ich will mit einem Schutz vor allem das Gelegenheits-Kopierern erschweren, bei dem man sich schnell mal ein geliehenes Original installiert und auf der Festplatte läßt.

JÖRG: Wer unbedingt eine Raubkopie will, der besorgt sie sich auch. Diese Leute sind am Spiel an sich auch nicht so interessiert, denen geht es nur ums Sammeln. Uns ist es wichtig, allen potentiellen Käufern den Umgang mit einem Programm so angenehm wie möglich zu gestalten. Und die Gelegenheits-Kopierer werden auf Dauer auch nicht glücklich, weil ihnen die Anleitung abgeht. Unsere Spiele sind so komplex, daß man dafür die Informationen aus der Dokumentation benötigt.

HOLGER: Stimmt, am wenigsten Probleme haben Spiele, die durch gehaltvolles Drumherum aufgewertet werden. Wenn ich eine ebenso dicke wie wichtige Anleitung bekomme oder noch ein weiteres nettes Add-On in der Packung liegt, kommt man um den Kauf des Originals kaum herum.
Beim »Patrizier« sind wir so vorgegangen: Neben dem Spielspaß, für den die Programm-Disketten sorgen, gibt es viele Hintergrund-Informationen im Handbuch. Wer sich für dieses historische Thema interessiert, bekommt beim Durchlesen also eine Reihe von Wissen mit, das zur Bedienung des Programms vielleicht nicht unbedingt notwendig ist. Aber: Es möbelt die Atmosphäre zusätzlich auf; man kann das Spiel besser genießen.
Nichtsdestotrotz wollen wir auf einen Schutz in Form einer Handbuchabfrage nicht verzichten. Wir möchten damit einfach verhindern, daß jemand eben mal einem Freund eine Kopie ermöglicht: »Hier, nimm das schnell mit nach Hause«. Der kann's in Ruhe installieren, gibt das Original am nächsten Tag zurück und hat das Programm bis dahin im Prinzip verstanden.
Man soll es auch nicht übertreiben mit diesem »indirekten« Schutz über das dicke Handbuch, in dem so viele wichtige Informationen stehen. Ich definiere »Unterhaltungs-Software« als einen Programmtyp, bei dem ich es mir in Ruhe vor dem Monitor bequem machen kann und mich ohne Streß mit dem Spielprinzip vertraut mache. Wenn ich dazu erst mal einen Anleitungswälzer komplett durchlesen oder dauernd was nachschlagen muß, ist das mindestens genauso nervig wie eine Abfrage bei jedem Programmstart.

JÖRG: Moment, das hat nicht unbedingt was mit dem Umfang zu tun. Den gewünschten Effekt erreichst du auch mit einer relativ dünnen Anleitung. Aber wenn ich sie nicht durchgelesen habe, kenne ich bestimmte Tastaturkommandos oder Missionsziele nicht. Damit kriege ich den Käufer auch dazu, daß er das Handbuch tatsächlich mal komplett durchliest und vergegenwärtigt.

HOLGER: Ich weiß, wieviel Geld und Arbeit in einem guten Handbuch steckt und ich weiß aus eigener Erfahrung, wieviele Käufer die Anleitung nicht studieren. Aktuelles Beispiel: Viele Leute lesen nicht einmal die Installationshinweise bei »Anstoß« durch, was zu entsprechenden Problemen führt.
Ein Hersteller wie LucasArts hat mit der Methode Schwierigkeiten, wichtige Informationen in der Anleitung unterzubringen. Die Handbücher bei ihren Adventures sind dünn und auch nicht unbedingt notwendig. Hast du mal ein LucasArts-Adventure gespielt, kannst du auch die anderen bedienen; du brauchst die Handbuch-Information nicht. Die Steuerung ist so schön einfach, daß eine große Erklärung nicht nötig ist. LucasArts hat das ja auch gemerkt und stemmt sich mit der Codewheel-Abfrage als Kopierschutz dagegen. Ob das die richtige Alternative ist, weiß ich nicht. Es ist immer sehr lästig, wenn du dieses Ding raussuchen und damit fummeln

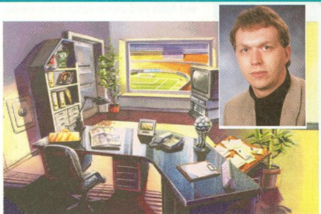
M KOPIERSCHUTZ?

mußt. Andererseits ist es recht schwierig, diese Codewheels schnell mal zu kopieren.
Wenn jemand mal 120 Mark ausgibt und dafür ein Programm bekommt, das ihn furchtbar enttäuscht, ist er natürlich stinksauer. Die Folge: Es gibt Leute, die für einen ersten Eindruck Raubkopien nutzen, um sich dann in Ruhe zu entscheiden, welches Spiel sie kaufen werden. Wir überlegen natürlich, wie man den Kunden einen legalen Weg anbieten kann, sich ähnlich zu informieren. Spielbare Demos sind eine bewährte Alternative.
Noch so ein generelles Problem: Das Kopieren von Software ist für viele Leute doch ein Kavaliersdelikt. Vielen fehlt das Bewußtsein, daß schon das Verleihen eines Originals an einen Freund, der es nur mal schnell auf seiner Festplatte installiert, nicht mehr legal ist. Solange das Bewußtsein nicht da ist, daß solche Aktionen das Kopieren verbreiten, brauchen wir den Kopierschutz.

JÖRG: Mit solchen erzieherischen Maßnahmen kannst du ehrlichen Kunden aber schwer auf den Senkel gehen. Wir legen Wert auf besondere Kundennähe und wollen die Käufer unserer Programme keinesfalls nerven. Man hat auch ein gewisses Image als Hersteller. Für Electronic Arts ist es Firmenpolitik, auf lästigen Kopierschutz zu verzichten. Wenn überhaupt, gibt es eine einmalige Abfrage bei der Installation wie bei »Strike Commander«. Uns ist bewußt, daß es dadurch leichter ist, die Kopie eines unserer Programme in die Finger zu bekommen. Aber wir hoffen auf die Ehrlichkeit der Kunden, die in die Software mal reingucken. Wenn jemand dann weiterspielt, sollte er so ehrlich sein, und sich das Programm auch kaufen.

HOLGER: An dem Image-Argument ist schon was dran. In den Moment, wo ich ein Programm auf Festplatte installiert habe und immer zum Schrank gehen muß, um Handbuch oder Codewheel rauszuholen, bin ich genervt. Das kann ich nachvollziehen, aber dann gibt's halt noch dieses andere Problem. Wenn ich die Kopie eines Spiels mal ausprobiert habe, drängt sich das Gefühl »Ich hab's schon konsumiert« auf. Viele Leute machen dann doch nicht die Aufwendung, sich diesen Titel auch zu kaufen, wenn er ihnen gefällt.

JÖRG: Das hängt auch vom Spiel selber ab. Bei kleineren Spielchen und Action-Sachen ist das Risiko größer, weil man dazu keine Anleitung braucht. Bei komplexen Spielen, die auch ein dickes Handbuch erfordern, ist man als Hersteller eher auf der Schiene, daß man sich das leisten kann. Wenn jemand in eine Kopie reingespielt hat, kauft er das Original dann doch, denn er will es bis zum Ende durchspielen und das kann er nur, wenn er das Handbuch durchgelesen hat.



Holger Flötmann ist Geschäftsführer von Ascon Software. Zuletzt feierte seine Firma mit »Der Patrizier« und »Anstoß« zwei Riesenerfolge in den Verkaufshitparaden. Beide Spiele haben eine Handbuchabfrage – und darauf will Flötmann vorerst nicht verzichten. Sein Standpunkt: »Der Markt ist noch nicht reif genug, um auf einen Kopierschutz zu verzichten«.

HOLGER: Ich glaube, der Markt ist einfach noch nicht reif genug, um auf einen Kopierschutz zu verzichten. Die Hemmschwelle ist doch sehr hoch, für ein Spiel eben mal 120 Mark auf den Ladentisch zu legen. Wenn wir mal soweit sind, daß man aktuelle Programme an jeder Straßenecke für 30, 40 Mark kaufen kann, sieht das anders aus. Aber so ist die Hemmschwelle noch sehr groß, ein Produkt voll zu bezahlen, in das man mittels der Kopie schon reingeschnuppert hat. Nichts ist schrecklicher, als für etwas Geld auszugeben, was man schon kennt.

JÖRG: Diese »Hemmschwelle« liegt sicher nicht am Hersteller oder an den Kunden, die ja daran interessiert sind, daß die Preise runtergehen. Momentan ist der Zwischenmarkt nicht so gestaltet, daß wir solche niedrigen Preise fahren können. Die ganze aufgeblähte Vertriebsstruktur mit Distributoren plus Einzelhändlern steht uns da im Prinzip etwas im Wege.

HOLGER: Ich glaube, diese Diskussion reduziert sich auf ein Problem: Auf der einen Seite will ich durch Verzicht auf Kopierschutz ein optimales Image erreichen, auf der anderen Seite geht es um die Verhinderung eines Kavaliersdeliktes. Das kann dich schon fertigmachen, wenn du 2 Jahre in die Betreuung eines Produkts steckst und dann ruft ein Typ unsere Service-Hotline an, weil er einen Tip braucht und meint treuherzig: »Tut mir leid, ich hab kein Original«. Ich weiß nicht, was solche Leute erwarten; die kapieren nicht mal, was sie anrichten. (hl)

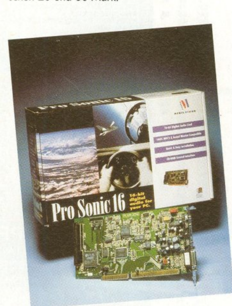




Egal ob Captain Picard oder Micky – mit diesen Mauspads macht die Arbeit am PC mehr Spaß.

DA ROLLT DIE MAUS

Bunte Mauspads werden immer beliebter. Jetzt hat auch Leisuresoft in 59199 Bönen ein paar witzige Mattensammlungen im Programm. Schon vier Motive, Tendenz steigend, gibt es zu »Star Trek – The Next Generation«. Vom Klingonenkreuzer bis zur Abbildung der ganzen Crew können Fans die Maus rollen lassen, wo nie zuvor eine Maus gerollt ist. Humorvoll gibt sich das offizielle Disney-Mousepad, natürlich mit Micky Mouse. Eigentlich wurde das Pad nur für die Programmierer von Disney als Gag entwickelt, ist aber jetzt auch für die Allgemeinheit zu haben. Die Mauspads kosten, je nach Motiv, zwischen 20 und 30 Mark.



Lautstark trotz kleinem Preis: Mit der »Pro Sonic 16« rutschen 16-Bit-Soundkarten unter die 200-Mark-Schallmauer.

IM 16ER-PACK BILLIGER

Mediavision räumt mit dem Vorurteil auf, daß 16-Bit-Soundkarten grundsätzlich teurer sein müssen. Mit einem Preis von unter 200 Mark ist die »Pro Sonic 16« preiswerter als so manche 8-Bit-Karte. Kompatibilität zu Soundblaster Pro und Adlib wird ebenso versprochen wie ein voll Panasonic-kompatibler CD-ROM-Anschluß. Alle CD-ROM-Laufwerke, die sich direkt an die Soundblaster-Serie von Creative anschließen lassen, sollen also auch an der Pro Sonic 16 funktionieren. Eine etwas teurere Version mit SCSI-2-Schnittstelle ist ebenfalls erhältlich.

Mehr Informationen gibt es bei Media Vision, 82041 Oberhaching, Raiffeisenallee 16.

COUNTDOWN FÜR CD PLAYER 2

Schon jetzt wollen wir unsere Leser auf die nächste Ausgabe von CD Player aufmerksam machen, die ab dem 31. März die Kioske zieren wird. Zusammen mit einem CD-ROM mit etwa 600 MByte Demo-Software kostet das Magazin vom PC Player-Team 19,80 Mark.

Mehr Informationen über den Inhalt von CD Player folgen in der nächsten Ausgabe.

WEM DIE STUNDE SCHLÄGT

Erste Bilder von der Fortsetzung zu »The 7th Guest« lassen gar schröckliches vermuten: Viel Blut und noch mehr Spinnweben könnten den eher dezenten Grusel des Vorgängers in »The 11th Hour« vollständig zerstören. Kalte Schauer auf dem Rücken erzeugt in jedem Fall die Ankündigung, am Spielprinzip nichts ändern zu wollen. Und während die Vertriebsfirma Virgin noch alle Bilder unter Verschluß hält, sind trotzdem erste Grafiken im Umlauf – auf dem CD-ROM zu »3D Studio« von Autodesk finden sich schon seit November letzten Jahres die ersten Bilder (Programmier-Team Trilobyte gehört zu Autodesks Vorzeige-Kunden für die Leistungsfähigkeit von 3D Studio).



Dieses Badezimmer aus »11th Hour« braucht dringend eine Familienpackung Meister Propper

KURZ & BÜNDIG

+++ Der amerikanische Medienriese MCA (Universal Studios) hat sich mit einer Minderheitenbeteiligung bei INTERPLAY eingekauft. Durch den Deal hat Interplay nicht nur die Portokasse für die Entwicklung neuer CD-ROM-Spiele aufgestockt, sondern gleichzeitig eine Option für die Rechte an allen zukünftigen Universal-Filmen (z.B. »Jurassic Park II«) erhalten.

+++ MICROSOFT will sich angeblich an der Videospielekonsole »Sega Saturn« beteiligen. Das allgemeine Gerücht, daß Microsoft ein Betriebssystem für Saturn liefern will, ist sicher falsch. Branchenkenner vermuten, daß eine Untermenge von Windows in einem Modul verwendet wird, das Fernseher fernsteuert und Electronic-Mail-Dienste mit Compuserve und Co. steuert.

+++ MICROSOFT wird seine neue »Home«-Serie komplett ins Deutsche übertragen. Kurz vor Redaktionsschluß wurde auch eine deutsche Version von »Creative Writer« (siehe Seite 26 ff.) angekündigt.

◆◆◆

UNTER DEN BERGEN, BEI DEN ZWERGEN

Haben Sie sich auch schon mal gefragt, wo eigentlich die ganzen Dungeons herkommen, die Sie in den Rollenspielen immer monstermordend durchstreifen? »Magic of Endoria« von Sunflowers versucht, hierauf eine Antwort zu geben. Im Spiel mit der niedlichen Grafik befehligen Sie eine Zwergentruppe, die für Sie ein solche Gewölbe ausheben soll. Dabei haben Sie mit den üblichen Problemen zu kämpfen: Energiemangel, unterbezahlte Mitarbeiter und wütende Monster. Das Echtzeit-Strategiespiel, das auf Wunsch auch zu zweit gegeneinander per Nullmodem gespielt werden kann, soll im Frühsommer erscheinen.



Ach ist der putzig... Diese Zwerge bauen für Sie einen Dungeon in »Magic of Endoria«

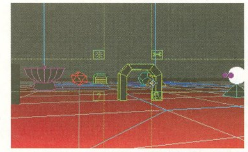
THERE IS A PLACE IN CYBERSPACE...

Offensichtlich ist Empire Software sehr am Cyberpunk-Thema interessiert. Gleich zwei Computerspiele aus dieser Richtung der Science-fiction rollen

in den nächsten Tagen auf uns zu. »Cyberspace« ist ein 3D-Adventure in den virtuellen Welten futuristischer Computernetze. So durchstöbert man die computersimulierten Wohnungen seiner Mitmenschen, steuert Panzer durch das Netz der Großcomputer und versucht Gefahren für das eigenen Leben aus dem Weg zu gehen.

Bei »Dreamweb« handelt es sich hingegen um ein Rollenspiel-Adventure, das man aus der Vogelperspektive betrachtet. Die Dreamweb-Handlung ist, wie die Programmierer meinen, nur für Erwachsene geeignet: Durch seltsame Visionen geplagt müssen Sie sieben Personen umbringen, die in Ihren Träumen die Regierung stürzen wollen.

Einer der Hauptverkaufspunkte: »Sex, Violence and Bad Language«. Na denn...



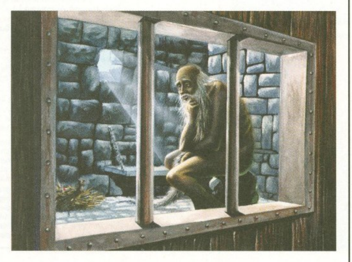
So sieht der sagenumwobene »Cyberspace« im gleichnamigen Computerspiel aus



»Dreamweb« zeigt das Leben in der Zukunft aus der Vogelperspektive.

EINMAL LÜBECK UND ZURÜCK

Die Glanzzeiten des Computerspiels »Hanse« liegen fast so lange zurück wie der der echten Handelsorganisation des Mittelalters. Mitte der 80er Jahre feierte der Titel mit recht schlichter Grafik auf dem C 64 Triumpfe. Der Programmierer dieses Klassikers, Ralf Glau, hat sich dem Ascon-Team angeschlossen und bringt nun eine an den PC angepaßte Version auf den Markt. »Hanse – die Expedition« bietet Super-VGA-Grafik, ein modernes Benutzerinterface und, laut Pressemitteilung, 50 Prozent inhaltliche Erweiterungen. So kann man jetzt beispielsweise seine Kinder auf Expeditionen schicken, um den Familienschatz zu erweitern. Das Spiel, welches sich über fünf Generationen hin zieht, soll Ende März erscheinen.



Das kommt davon, wenn man sein PC Player-Abo nicht pünktlich bezahlt: Der Schuldturm aus »Hanse – Die Expedition«

ALLES NUR REKLAME

Für Sega und Nintendo ist TV-Werbung nichts Besonderes, aber die Distributoren von PC-Spielen scheuten bislang dieses teure Werbemedium. Bomico greift alle Streuverluste tapfer verdrängend ganz tief in die Portokasse, um Spots zur Ocean-Simulation »TFX« bei den Sendern RTL, RTL2, Sat 1, Pro 7, VOX und DSF zu buchen.

Besonders hartnäckig werden Automobilfans während der Übertragung des Formel-I-Laufs am 27. März berieselt: gleich dreimal flimmert die Flugsimulations-Reklame über die Mattscheibe.

DIPLOM FÜR SPIEL-DESIGN?

Kein Aprilscherz (den haben wir woanders versteckt): In England kann man jetzt tatsächlich Computerspiel-Design studieren. Die »Middlesex University« bietet im Herbstsemester 1994 einen Kurs »Bachelor's« und Master's Degree« in »The Design and Production of Interactive Games« an.

Warum braucht man auf einmal solche Kurse? Weil, so die englische Argumentation, auf den Nintendos und Segas dieser Welt die Kids nicht selber programmieren lernen können und so nie auf den Geschmack kämen, als Entwickler in die Branche einzusteigen. Der Universität wurden von Sega Entwicklungssysteme gestiftet, Domark hat als erster Software-Hersteller zugesagt, den Studenten in den eigenen Büros Praktika zu vermitteln und die eigenen Programmierer Vorträge halten zu lassen. **(bs)**

Die Inserenten

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	FLIGHT SIMULATOR 5.0	(1) Microsoft
2	ANSTOSS	(4) Ascon
3	AUFSCHWUNG OST	(18) Sunflowers
4	SAM & MAX HIT THE ROAD	(–) LucasArts
5	PRIVATEER	(3) Origin
6	T.F.X.	(2) Ocean
7	DAY OF THE TENTACLE	(5) LucasArts
8	X-WING	(9) LucasArts
9	SIM CITY 2000	(–) Maxis
10	JURASSIC PARK	(7) Ocean
11	ACES OVER EUROPE	(8) Dynamix
12	INDY CAR RACING	(12) Virgin/Papyrus
13	FRONTIER (ELITE II)	(6) Gametek
14	SYNDICATE	(10) Bullfrog/Electronic Arts
15	PIRATES GOLD	(11) Microprose
16	LANDS OF LORE	(13) Virgin/Westwood
17	THE LOST VIKINGS	(14) Interplay
18	TERMINATOR: RAMPAGE	(20) Bethesda Softworks
19	PRINCE OF PERSIA II	(15) Broderbund
20	PINBALL DREAMS	(16) 21st Century

Quelle: Media Control

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	REBEL ASSAULT	(1) LucasArts
2	STRIKE COMMANDER	(8) Origin
3	THE 7TH GUEST	(4) Virgin
4	DAY OF THE TENTACLE	(2) LucasArts
5	DUNE	(3) Virgin

Quelle: Media Control

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger
CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil
REDAKTION
Thomas Werner (tw)
Gastautor:
Anatol Locker (al)
SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger
REDAKTIONSASSISTENZ
Susan Sablowski
LAYOUT
Journalsatz GmbH
GRAFIKEN
Rolf Boyke
TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha
Beneath a Steel Sky-Artwork: © David Gibbons und Virgin Interactive Entertainment
FOTOGRAFIE
Heinz Harcuba
GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger
ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruberstraße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46
ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350
ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340
PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht
DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München
VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt
VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0
DRUCK
Druckerei Schwend, 74523 Schwäbisch-Hall
SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 240 132 50, Fax: (089) 240 132 15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 91,50
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Hypobank München, BLZ 700 200 01, Konto-Nr. 5054 725 606
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: 089/240 13 250, Fax: 089/240 13-2 15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich
Diskettenbestellung:
Erdem Development, Postfach 10 05 18, 80079 München
Tel: 089/4 27 10 39, Fax: 089/42 36 08
Diskettenbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Bestellungen nur per Bankeinzug oder Verrechnungsscheck möglich



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 90 11/80 79/82 73
Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9[00]–18[00], FR. 9[00]–17[00]
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9[00]–13[00] + 13[30]–18[00], Sa. 9[00]–12[00] Uhr

PC/IBM

Titel	Preis
ACES OVER EUROPE DT. VERS. VGA 3,5"	75,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / THEIR FINEST HOUR INCL. MISSION / SECRET WEAPONS OF LW INCL. SCENERY DISKS	85,90
ALIEN BREED DT. ANL. VGA 3,5"	59,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA	59,90
ARCON ULTRA 3,5" *	64,90
ARMORED FIST 3,5" *	**95,90**
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
BATTLE ISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BENEATH STEEL SKY DT. ANL. 3,5" *	**69,90**
BETRAYAL AT CRONDOR KOMPL. DT. VGA	75,90
BIG SEA KOMPL. DT. 3,5"	**75,90**
BLOODNET VGA 3,5"	99,90
BLOODSTONE DT. ANL.	69,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BODY BLOWS VGA 3,5"	59,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL VGA 3,5"	59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT.	**JE 39,90**
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5" *	59,90
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5"	59,90
CIVILISATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	**99,90**
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/ INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT.	109,90
COMANCHE DATA DISK KOMPL. DT.	59,90
COMANCHE DATA DISK 2 3,5"	54,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / F 19 STEALTH F. / SILENT SERVICE 2 3,5"	69,90
CYBERRACE DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – SSI 3,5" VGA	69,90
DAS SCHWARZE AUGE – SCHICKSALSKL. DT. VGA	89,90
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DEAMONSGATE	79,90
DELTA – V – 3,5" *	**75,90**
DER PLANER KOMPL. DT.	89,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
DISCOVERY OF THE DEEP	**59,90**
DOOM VGA 3,5"	79,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD&D VGA 3,5"	75,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
ELDER SCROLLS 3,5"	**85,90**
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. 3,5"	75,90
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
EMPIRE DELUXE DATA DISK VGA 3,5"	49,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JIMMI WHITE / JAMES POND 2 / CAR & DRIVER	75,90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	75,90
FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5"	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIRE AND ICE DT. ANL.3,5"	54,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCIS. 3,5"	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – VGA KOMPL. DT. 3,5"	69,90
GARFIELD SCREEN SAVER / LASAGNEBOX	79,90
GENESIA DT. ANL. 3,5" *	64,90
GOAL – DINO DINIS – DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
HIGH COMMAND VGA	89,90
HIRED GUNS DT. ANL.	79,90
IN EXTREMIS 3,5" VGA	79,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89,90
INCREDIBLE TOONS IBM 3,5" VGA	65,90
INDY CAR RACING DT. ANL. 3,5"	59,90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	59,90
KING MAKER KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	69,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
LEMMINGS – HOLIDAY – VGA 3,5"	39,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	**49,90**
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG 3,5"	75,90
LOLLYPOP DT. ANL. 3,5" *	**79,90**
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	65,90
LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	54,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	**85,90**
MAELSTROM KOMPL. DT. 3,5"	89,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5"	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	**89,90**
METAL & LACE VGA 3,5"	69,90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5" *	**59,90**
MICROSOFT ARCADE 3,5"	79,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	59,90
MORTAL KOMBAT DT. ANL. VGA 3,5"	59,90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDB. *	89,90
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK *	45,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KPL. DT. 3,5"	59,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	**65,90**
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. *	85,90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69,90
POLICE QUEST 4 VGA 3,5"	69,90
POWERHITS BATTLETECH	54,90
POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000 / INDIANAPOLIS 500 / JETFIGHTER 1	69,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL. *	45,90
PROJECT NOMAD DT. ANL. 3,5" *	**69,90**
QUARTER POLE KOMPL. DT. *	85,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5"	79,90
RALLYE	65,90
RED CRYSTAL 3,5"	**89,90**
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	99,90
RYDER CUP – GOLF – DT. ANL. VGA 3,5"	79,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5" *	85,90
SILVERBALL – FLIPPER – DT. ANL. 3,5"	59,90
SIM CITY 2000 SVGA 3,5"	89,90
SIM CITY / LEMMINGS COMPIL. 3,5"	**65,90**
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SPACE QUEST SAGE TEIL 1–4 ENGL.	89,90
SPEED RACER DT. ANL. 3,5"	69,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	**95,90**
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT. *	89,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95,50
STRIP POKER III – SUPER VGA / DIGI SPEECH – 3,5"	65,90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – DEUTSCH	85,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85,90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT.	39,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – 3,5" DT. HANDBUCH	75,90
TERMINATOR 2 – ARCADE GAME – DT. ANL. VGA	54,90
TERMINATOR 2 SCREENSAVER – WINDOWS – 3,5"	59,90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5" *	89,90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5" *	39,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
UNNATURAL SELECTION 3,5"	**85,90**
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79,90
WALLSTREET MANAGER KPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WARRIORS OF LEGEND 3,5"	45,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85,90
X-COPY & TOOLS DT. ANLEITUNG	75,90
X-WING DT. HANDBUCH VGA	85,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
XANTH VGA 3,5"	69,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT.	**89,90**

Preishits PC

Titel	Preis
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
4D SPORTS DRIVING DT. ANL.	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	**34,90**
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 3,5"	29,90
BANE OF COSMIC FORGE – WIZARDRY 6 – KPL. DT. 3,5"	39,90
BARDS TALE 3 DT. ANL. 5,25"	**19,90**
BARDS TALE TRILOGY DT. ANL. 5,25"	**29,90**
BATMAN'S RETURN DT. ANL. 3,5"	**29,90**
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. 3,5" SVGA	34,90
BATTLEHAWKS 1924 NUR 3,5"	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	24,90
BLUES BROTHERS 3,5"	29,90
BUCK ROGERS II – MATRIX CUBED – 3,5" KPL. DT.	39,90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE DT. ANL. 3,5"	34,90
CAPTIVE	29,90
CARRIERS AT WAR 5,25"	**24,90**
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	**19,90**
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	29,90
DARK HALF – ACCOLADE – 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24,90
ECOQUEST 1 VGA 5,25"	29,90
ELITE PLUS VGA 3,5"	29,90
ELVIRA 2 – JAWS OF CERBERUS – VGA NUR 5,25"	19,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. 3,5" VGA	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT.	39,90
GLOBAL CONQUEST 3,5"	19,90
GOLD RUSH – SIERRA –	34,90
GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. – VGA 5,25"	29,90
GUNBOAT – ACCOLADE – NUR 5,25"	29,90
GUNSHIP 2000 – MICROPROSE – VGA 3,5"	45,90
HEIMDALL VGA 5,25"	29,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	29,90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	29,90
HOOK DT. ANL.	24,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HUMANS 2 JURASSIC LEVELS 3,5" VGA-STAND AL.	29,90
IMMORTAL 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	29,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	29,90
JORDAN IN FLIGHT DT. ANL. 5,25"	**29,90**
KGB NUR 3,5" DT. HANDB.	34,90
LAFFER UTILITIES – SIERRA –	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	29,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29,90
LIFE & DEATH 2 – THE BRAIN – 3,5" VGA	29,90
LOOM – LUCASFILM – VGA 3,5"	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANL. 3,5"	34,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MANTIS – MICROPROSE – 3,5" VGA	29,90
MARIO ANDRETTI RACING 3,5"	**29,90**
MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. VGA 3,5" – LUCASFILM –	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" – LUCASFILM –	49,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29,90
OBITUS 3,5" – PSYGNOSIS –	29,90
ORIGIN SCREEN SAVER 5,25"	**24,90**
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POPULOUS II DT. ANL. 5,25"	**29,90**
POWERMONGER DT. ANL. 5,25"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29,90
PRO TENNIS TOUR 2 – GREAT COURT 2 – 5,25"	29,90
PUSH OVER NUR 3,5"	24,90
RAGNAROK DT. ANL.	29,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	29,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 3,5"	29,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ROCKET RANGER – CINEMAWARE – 5,25"	14,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SARGON V CHESS 3,5"	29,90
SEAL TEAM DT. ANL. 3,5"	**39,90**
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	39,90
SHUTTLE DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM ANT – MAXIS – 3,5" + 5,25"	34,90
SIM CITY / POPULOUS COMPIL. 5,25"	29,90
SIM EARTH – MAXIS – 3,5"	39,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL. 3,5"	34,90
SPACE HULK DT. ANL. 3,5"	**39,90**
SPACE M.A.X. KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
SPECIAL FORCES – MICROPROSE – VGA	34,90
SPEEDBALL 2 3,5"	29,90
STAR TREK 25TH AANIVERSARY KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION – VGA 3,5"	29,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
THE GREATEST COMPIL. INCL. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	**34,90**
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	24,90
TITUS THE FOX 3,5"	24,90
TROLLS DT. ANL. 3,5"	**29,90**
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	29,90
WAR IN THE GULF 5,25"	**24,90**
WAXWORKS – ACCOLADE – NUR 3,5"	29,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANL. 3,5"	**39,90**
WIZKID VGA 3,5"	29,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
YO JOE! DT. ANL. 3,5"	**29,90**
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	29,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
9000 SOUND FILES 500MB	49,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT.	**119,90**
B17 FLYING FORTRESS & SILENT SERVICE 2	59,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE"	119,90
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT"	119,90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	119,90
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT	59,90
BLOCK OUT DT. ANL.	29,90
BLUE FORCE	89,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85,90
CASTLEMASTER / 3D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CALIFORNIA COLLECTION	29,90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	**29,90**
CHALLENGE PACK INCL. EPIC / PUSH OVER / F-29 / ROBOCOP 3 / MIGHT & MAGIC 2 / PAPERBOY 2 / D-GENERATION / CONTRAPTIONS	**75,90**
C.I.T.Y. 2000	**79,90**
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	39,90
CONSPIRACY KOMPL. DT.	**89,90**
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP / CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	1099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESSMASTER 3000	59,90
CINEMANIA – MICROSOFT – FILMDATENBANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CONAN THE CIMMERIAN	49,90
CRITICAL PATH SVGA	99,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DAEMONSGATE	**79,90**
DARK SUN – SHATTERED LANDS –	79,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	**69,90**
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP BOOKSHOP	39,90
DISCOVERY OF THE DEEP	**79,90**
DRACULA UNLEASHED SVGA	89,90
DRAGONSPHERE DT. ANL.	**89,90**
DUNGEON HACK AD & D	75,90
EPIC – SHAREWARE COLLECTION –	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F15 STRIKE EAGLE 3	59,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
FANTASY EMPIRE AD&D	65,90
FLIGHT SIM TOOL KIT – DOMARK –	**104,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	**89,90**
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	85,90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	**79,90**
GIF IT NEWS Massenhaft GIF-Bilder	45,90
»GIRLS 94« EROTISCHER KALENDER	55,90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99,90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104,90
GOLDEN 7 (KINGS Q 5 / LARRY 5 / RED BARON / HEART OF CHINA / GREAT COURTS 2 / ...)	109,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	65,90
HOT NEWS Animation, Sound, Grafik	19,90
HUMANS INCL. JURASSIC LEVELS	65,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4 – FATE OF ATLANTIS – ENHANCED	89,90
INVEST KOMPL. DT	29,90
IRON HELIX	85,90
JONES IN THE FAST LANE	39,90
JOURNEYMAN PROJECT	69,90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
LANDS OF LORE	**85,90**
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	**39,90**
LEGEND OF KYRANDIA	49,90
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85,90
LEMMINGS 1 DOPPELPACK	**69,90**
LINKS COLL. INCL. LINKS GOLF / FIRESTONE / BOUNTIFUL / BAY HILL CLUB	75,90
LOOM – LUCASFILM –	49,90
LOST IN TIME	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	**75,90**
LOST TREASURE OF INFOCOM 2	79,90
MAD DOG MCREE	75,90
MALONYS – INTERAKTIVES COMIC –	69,90
MAN ENOUGH – DIGI SOUND –	79,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MANTIS FIGHTER – MICROPROSE –	49,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – BEETHOVEN –	149,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS – LUCASFILM –	44,90
M.U.D.S. DT. ANL.	29,90
PEGASUS 3.0	45,90
POLICE QUEST 4 – SIERRA – *	85,90
PROTOSTAR	75,90
RASENMÄHER MANN DT. ANL.	**89,90**
QUEST & FUN (KINGS Q. 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
RAYTRACE MAGIC VOL. 1	35,90
REBEL ASSAULT – LUCASFILM – SVGA	89,90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29,90
RETURN OF THE PHANTOM – MICROPROSE –	99,90
RETURN TO ZORK	49,90
RINGWORLD – REVENGE OF THE PATRIARCH –	85,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – ENGL. VERS. *	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	59,90
SHAREWARE PERLEN 3	39,90
SHERLOCK HOLMES III – MYSTERY ADVENTURE –	109,90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA / KATHEDRALE / STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPELLCASTING TRIPLE PACK 101 – 301	69,90
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	109,90
STELLAR 7	39,90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS	89,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85,90
TASK FORCE 1942 & RED STORM RISING	**89,90**
TENNIS CUP II	29,90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS / WELLTETRIS / FACES / TETRIS CLASSIC / SUPER TETRIS	89,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB.	109,90
THE 7TH GUEST ohne Video in CD-Box	69,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. SHUTTLE / DUNE / LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79,90
TONY LA RUSSA BASEBALL	79,90
»TOOOR« !!– 30 JAHRE BUNDESLIGA –	45,90
TORNADO	59,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
TRAVEL MAGIC – AMERICA NORTH/WEST –	69,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	65,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	**89,90**
WILLY BEAMSH	29,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59,90
WING COMM. 2 INCL. SPEECH/OPERATION 1 & 2	59,90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DT.	69,90
WOLFPACK	85,90
WORLD OF XEEN (MIGHT AND MAGIC)	99,90
WRATH OF THE DEMON	39,90

PC Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
3,5" 2HD NONAME 10ER	14,90
5,25" 2DD NONAME 10ER	5,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK	549,90
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	389,90
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	49,90
SOUND WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	399,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT. HANDB.	139,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	199,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV LABS –	399,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	165,90
STAR TREK MAUSMATTE	19,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

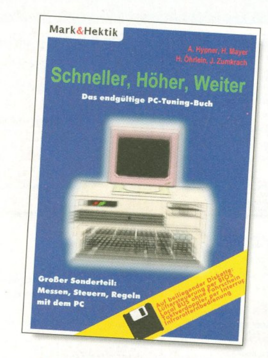
Wiedemann



READ.ME

Der April ist ein ganz besonderer Monat: Es knospet die Natur, es surren emsige Bienchen und die nicht minder beflissenen Buchverlage veröffentlichen einige sensationelle Neuerscheinungen.

Computerbücher



Schneller, höher, weiter

Was dem Manta-Fahrer recht ist, sollte dem PC-Freak nur billig sein: seinen vergötterten Compi nämlich per Tuning ordentlich aufzupolieren. Topaktuelle Bauanleitungen in rauhen Mengen und etliche Software-Muntermacher stecken in der schon rein äußerlich enorm rasanten Neuerscheinung aus dem Verlag Mark & Hektik. Das im Lötdampf ehrenvoll ergraute Autoren-Quartett präsentiert ausschließlich praxiserprobte Tips & Tricks, die mühelos von jedem Elektrotechnik-Studenten zu Hause nachgebastelt werden können.

Hier ein paar Kostproben der köstlichen Buch-Innereien: Sparen Sie sich das Geld und den Umbauaufwand für eine elektronische Netzteil-Lüfterregelung. Bislang unentdeckt blieb nämlich, daß seit 1993 in jedem BIOS eine raffinierte, Spannungsrückgekoppelte Lüfter-Geschwindigkeitsregelung integriert ist, die Sie nur einmal per Software aktivieren müssen. Sodann können Sie die Drehzahl bequem im CMOS-Setup einstellen. Um die aktuelle Temperatur zu bestimmen, müssen Sie nur ein Badethermometer in das 5,25-Zoll-Laufwerk einführen. Bei zu hohen Werten steigern Sie nun einfach die Lüfterleistung, indem Sie (nach einem Reset) im BIOS-Setup einen höheren Wert eintragen.

Taktverdoppelung ohne Prozessorwechsel: Diese Wunder vollbringt eine Interrupt-Generator-Steckkarte. Die bis 66 MHz getestete Elektronik löst permanent zwischen zwei Taktzyklen einen Interrupt Level 1. Da ein Interrupt immer eine höhere Priorität wie die Programmausführung genießt und keine Interrupt-Routine auszuführen ist, erfolgt sogleich der Rücksprung. Dieses frappante Phänomen bewirkt in der Tat eine effektive Verdoppelung der Arbeitsgeschwindigkeit.

Wer danach dürstet, auch seine Software auf Vordermann zu bringen, den wird der angekündigte Band II (»Das endgültige Software-Tuning-Buch«) begeistern. Darin verrät zum Beispiel Bill Gates, wie Excel schneller Milliarden-Beträge berechnet und Jack Tramiel & Sons veröffentlichen eine Routine, die negative Summen auch in Windows blinken läßt.

(ts)

Das Anleitungs-Buch

So mancher Spieler hat schon mit seinem grausamen Schicksal gehadert, weil der Familienhund die Anleitung fraß oder die Programmdokumentation von fleißigen Blattschneider-Ameisen zerlegt und in die Gänge ihres Ameisenbaus verschleppt wurde. Der rührige Seibex-Verlag hat ein Herz für solche Notfälle und bringt nun in Zusammenarbeit mit dem Hausautor Karsten Zorkmaier »Das Anleitungs-Buch« heraus. Zu 20 aktuellen Programmen wie »TFX«, »SimCity 2000« oder »Indy Car Racing« wurden sämtliche Funktionen dokumentiert. Zudem sind in einem heraustrennbaren Anhang die Handbuchabfragen aufgeführt, damit dem Spielspaß garantiert nichts mehr im Wege steht.

Um die Service-Leistungen der Software-Hersteller problemlos nutzen zu können, befinden sich in einem Sonderteil herausnehmbare Registrierkarten für die entsprechenden Programme – mit von den echten Postkarten praktisch nicht zu unterscheidenden Aufdrucken.

Weitere, ähnlich konzeptionierte Bände (Arbeitstitel: »Das LucasArts-Anleitungs-Buch« sowie »Das Sierra-Online-Anleitungs-Buch«) sind in Vorbereitung. Das »Battle Isle II-Buch« soll außerdem mit einem kompletten Nachdruck des Battle Isle II-Romans ausgestattet sein. Bis zum Herbst wird zudem »Das Raubkopierer-Buch« in den Händlerregalen liegen, in dem neben Tips zur illegalen Verbreitung auch Verhaltensregeln im Falle einer Hausdurchsuchung gegeben werden.

(tw)



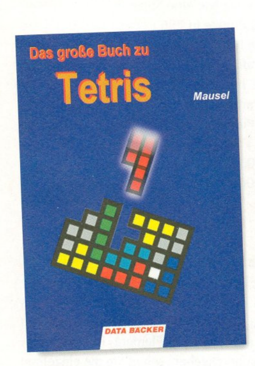
Ich war eine DOSe

Einen neuen PC zu kaufen, ruiniert höchstens Ihre Kreditwürdigkeit, aber nicht das ökologische Gleichgewicht. Doch wie entsorgt man den alten 286er? Jeder noch so halbwüchsige Cousin zweiten Grades zieht empört die linke Augenbraue hoch, wenn man ihm ein solches Museumsstück andrehen will.

Kult-Cartoonist Werner »kiki« Hüstel-Lacher aus dem Keinthema-Verlag will helfen; drapiert von putzigen Illustrationen beschreibt er klassische Methoden: Verpassen Sie dem Gehäuse einen neuen Anstrich, kleben Sie ein Atari-Logo drauf und verkaufen Sie

das Teil als »4DO-kompatible Jaguar II-Entwicklerkonsole« an einen leichtgläubigen Videospiele-Freak. Auch vor den Tücken mancher Recycling-Idee wird gewarnt. Sicher läßt sich aus dem Silizium der Chips eine tolle Brosche für Mutti formen, aber der Schmelzvorgang verbraucht verhältnismäßig viel Energie. Der Einsatz der pieksigen RAM-Bausteine als Haarspangen setzt neben viel gutem Willen eine gewisse Schmerzunempfindlichkeit seitens der Trägerin voraus. Und der Umbau des Lüfters in einen fröhlich schnurrenden Deckenventilator ist eine raffinierte Idee, die allerdings schon einige Gliedmaßen auf dem Gewissen hat.

Der Autor will sich nicht auf solche offensichtlichen Lösungen beschränken; mit imponierender Inbrunst skizziert er gewagte Thesen. Das Gehäuse – angereichert mit vier Beinchen vom Ikea-Sonderangebot wandelt es sich zum Designer-Couchtisch. Die Tastatur – endlich wird sie ihrer wahren Bestimmung als Waschbrett zugeführt. Der Monitor – landete das Glas im entsprechenden Container, läßt sich in den Überresten eine Portion gute Muttererde samt einiger Tulpen plazieren: Der High-Tech-Übertopf als begehrtes Geburtstagsgeschenk. (hl)



Das große Buch zu Tetris

Dank des großen Erfolges der bisherigen Spielebücher rundet Data Bäcker sein Programm nun auch in Richtung Klassiker ab. Den Anfang einer neuen Reihe von Werken zu Spiele-Oldies macht »Das große Buch zu Tetris« von Ralf Mausel.

Neben einer kleinen Einführung in die Geschichte von Tetris ist der Hauptteil des Buches einer Tetris-Komplettlösung gewidmet. Mit Unterstützung eines Rechenzentrums, welches einen Cray-Supercomputer zur Verfügung stellte, hat der Autor für jede Situation die optimale Strategie entwickelt. Wenn Sie den besten Zug ermitteln wollen, drücken Sie einfach die Pause-Taste und zählen, von links nach rechts, die senkrecht gestapelte Anzahl der Steine ab. Diese Ziffernfolge ist zugleich die Seitenzahl des Buches, auf der angegeben steht, wie Sie den gerade fallenden Stein am besten einpassen können.

Liegt noch kein einziger Stein, schlagen Sie die Seite (00000000) auf. Sind schon einige Steine gefallen, so daß von links nach rechts 4, 3, 2, 0, 0, 3, 3, 1 Steine liegen, entsprechend Seite (43200331). Die angegebene Strategie funktioniert perfekt – in einem Probespiel konnten wir über 6 Stunden lang ununterbrochen weitere Steine auflegen, ohne je einen Stapel zu erhalten, der höher als 5 Steine war.

Ein Anhang enthält noch Regeln, wie man die Strategie auf das Spiel »Super Tetris« ausweiten kann. Außerdem wird vom Autoren eine Komplettlösung für »Wordtris« angekündigt, die in Zusammenarbeit mit der Duden-Redaktion entstehen soll.

Für alle Tetris-Highscore-Jäger ist dieses Buch eine unerläßliche Hilfe. (bs)



Bildmotiv © TSR

Die Gladiatoren von DMV

Kaum veröffentlicht ein großer Softwarehersteller eine neue Rollenspiel-Serie, erscheint dazu der Begleitroman als Taschenbuch. Das »Dunkler Verlag«-Szenario spielt in der bedrückenden oberbayerischen Karstlandschaft rund um die Ork-Siedlung Poing. Ein mächtiger Kämpfer mit tiefergelegtem Schwert, »Scharfi der Barbar«, räumt im Alleingang mit miesen Medien-Magnaten und mickrigen Tiramisu-Portionen auf.

Dezent gewalttätiger Lesestoff für starke Nerven und routiniert runtergeschrieben; gibt eine kurzweilige Gute-Nacht-Lektüre ab. Der zweite Roman zur Fantasy-Reihe ist in Vorbereitung: »Jenseits von Franzis« erscheint Ende April. (bs/hl)

VON PIXELN UND PINSELN



Alte und neue Welt begegnen sich in der PC Paintbrush-Packung: Pinsel und Diskette liegen friedlich nebeneinander

Malen mit dem PC

Lassen Sie Ihrer kreativen Ader freien Lauf. Mit Grafik-Software wie dem neuen Preisbrecher »PC Paintbrush« erzeugen Sie nicht nur kleine Kunstwerke, sondern manipulieren auch spielend die Fotos vom letzten Sommerurlaub.

Malprogramme gibt es, seit Heimcomputer verkauft werden. Veteranen erinnern sich noch an den »Koala Painter« für den C 64 (komplett mit Grafik Tablett), mit dem sich krude Kunstwerke am Bildschirm erzeugen ließen. Inzwischen sind wir dank Super-VGA und immer schnellerer Rechner aber in der Lage, Bilder zu »malen«, die sich von echten Fotos kaum noch unterscheiden lassen. Die Zeiten, bei denen man stur Bildpunkt an Bildpunkt setzte, sind vorbei. Die Grafikprogramme von heute imitieren vollautomatisch den Stil alter Meister, kennen 16 Millionen Farben und verändern Ihre Urlaubsdias.

Spezialeffekte-Muster

Kontureffekt... | Facetten... | Mosaik... | Prägen... | Maximum... | Unschärfe... | Fischaugenlinse... | Minimum... | Umriß | Original

OK | Abbrechen | Hilfe | Muster anzeigen

Dies sind die für das aktive Bild verfügbaren Spezialeffekte. Falls vorhanden, können über die Bildlaufleiste weitere Spezialeffekte angezeigt werden. Doppelklicken Sie auf den gewünschten Spezialeffekt, um ihn auszuwählen.

Probieren Sie das mal mit einem Pinsel: Das Spezialeffekte-Menü von PC Paintbrush zeigt die Stärken eines Computers

Als absoluter Preisbrecher im Bereich Malprogramme hat sich vor kurzem »PC Paintbrush« von Wordstar hervorgetan. Diese brandneue Software ähnelt übrigens nur sehr entfernt dem Minimal-Malprogramm »Paintbrush«, die jedem Windows beiliegt. Für etwa 70 Mark erhalten Sie nicht nur ein Malprogramm, sondern als nette Packungsbeilagen ein paar Stifte und Wasserfarben von Faber Castell. PC Paintbrush läuft unter Windows 3.1 und ist ein ziemlicher RAM-Fresser – bei »nur« 4 MByte RAM kriechen manche Funktionen, erst 8 MByte sorgen für zügigeres Arbeiten. Eine Maus ist ebenso Voraussetzung wie eine Super-VGA-Karte: Mindestens 640 mal 480 Punkte in 256 Farben muß Windows anzeigen (dazu brauchen Sie auch einen entsprechenden Treiber, der Ihrer Grafikkarte beiliegt). Schöner malen läßt sich, wenn Sie eine höhere Auflösung benutzen können (1024 x 768 in 256 Farben) oder eine Truecolor-Karte besitzen, die 640 x 480 Punkte mit theoretisch 16,7 Millionen Farben zeigen kann. »Theoretisch« deshalb, weil nur 640 x 480 (sprich ca. 300.000 Punkte) auf dem Bildschirm zu sehen sind, also nur 300.000 Farben gleichzeitig angezeigt werden können.

Die Theorie

Bilder malen auf dem Computer gleicht dem Zusammensetzen eines Mosaiks. Genauso, wie ein Mosaikstein nur eine einzige Farbe haben kann, hat auch jeder Punkt in einem Computer-Bild genau eine Farbe. So einen Punkt nennt man »Pixel«, eine Abkürzung für »Picture Element« (Bildelement). Wenn Sie nahe genug herangehen, sehen Sie die einzelnen Punkte, aus denen das Bild zusammengesetzt ist.

Im Gegensatz dazu arbeiten »Zeichenprogramme« mit Linien und Kurven. Statt sich die einzelnen Bildpunkte zu merken, arbeiten Zeichenprogramme mit Beschreibungen aller Linien im Bild. Deswegen können Sie beliebig nahe »heranzoomen«, ohne Treppenstufen zu sehen. Der Nachteil dieser Art von Grafik: Es lassen sich eben nur Skizzen realisieren, denn fotorealistische Darstellung ist mit Linien und Kurven alleine nicht zu machen. Für bestimmte Zeichnungen und Diagramme sind solche Programme jedoch unersetzlich.

Bisher waren Malprogramme recht grobe Werkzeuge ohne



Überschriften in ein Foto? Kein Problem! Die entsprechenden Metallic-Töne haben wir uns aus der Palette unten ausgesucht.

Jeder malt anders – schon das Ausprobieren der einzelnen Pinsel und Malwerkzeuge kann Stunden dauern

Die Papeterie auf Diskette: Sie suchen sich das Papier aus, auf dem Sie malen möchten – Paintbrush simuliert die Papiereigenschaften

Flair. Sie konnten lediglich einzelne Pixel setzen oder löschen; das höchste der Gefühle waren noch Funktionen, die einen Kreis andeuteten. Nicht zuletzt deswegen entstanden in den letzten Jahren viele Computerspiele-Grafiken ohne Computer. Der Grafiker malte auf Papier, dieses wurde auf einen Scanner gelegt und digitalisiert. Die neue Generation der Malprogramme ist anders: Sie sind regelrechte Mal-Simulationen, die berechnen, wie Wasserfarbe fließt, wie darunter liegende Farben durchscheinen und wie sich die Maserung des Papiers auf den Pinselstrich auswirkt. Möglich ist das erst mit 386-Systemen, denn Sie können sich vorstellen, daß eine Menge mathematischer Berechnungen für jeden einzelnen Bildpunkt notwendig sind.

Pinsel gegen Maus

Wenn Sie mit einem Programm wie PC Paintbrush herumspielen, kommen Sie aus dem Staunen so schnell nicht raus. Sie wählen das Werkzeug »Wachsmalkreide«, weisen den Computer an, daß die Malfläche ein stark gewelltes Papier ist, bewegen die Maus ein wenig und scheinen tatsächlich mit Wachs gemalt zu haben; die charakteristischen Muster, daß sich die Kreide hauptsächlich auf den oberen Teilen des Papier-Reliefs ablagert, sind eindeutig zu erkennen. Macht die Maus damit die Kreide überflüssig? Nein, denn versuchen Sie mal, mit einer Maus Ihren Namen zu schreiben. Vergleichen Sie das mit einer Unterschrift, die Sie mit einem Stift zu Papier bringen. Sie sehen schnell, daß die Maus ein miserables Malwerkzeug ist.

Aber die schlechtere Eingabe macht der Computer schnell

GRAFIK-FORMATE

Im Laufe der Jahre haben sich einige Grafik-Dateiformate herausentwickelt, die praktisch alle Mal-Programme verstehen. Jedes hat seine Vor- und Nachteile, wie unsere alphabetische Übersicht zeigt.

BMP: Das Bitmap-Format von Windows. Versteht garantiert jedes Windows-Programm. Leider ist es auch das platzfressendste Format von allen, denn es packt die Bilder praktisch gar nicht. Gibt es auch in der Variation RLE – die packt zwar etwas, wird aber nicht von allen Programmen verstanden.

EPS: Ein Bildformat für Postscript-Drucker. Viele Grafikprogramme können EPS schreiben, aber nie wieder lesen. Ein denkbar ungeeignetes Format, außer Sie wollen das Bild nie mehr verändern sondern nur unter Postscript drucken. (Normale Drucker drucken es nicht!).

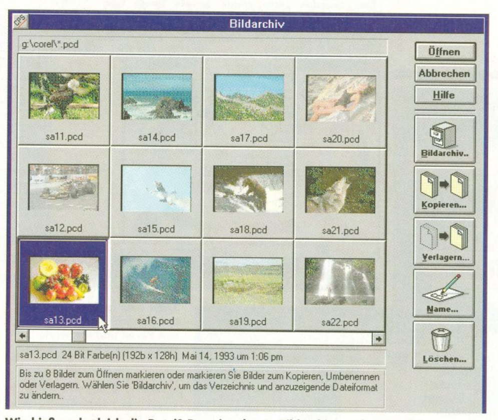
GIF: Ein Veteran, der vor vielen Jahren für die Modem-Übertragung von Bildern entwickelt wurde. GIF-Bilder können maximal 256 verschiedene Farben haben und sind dafür sehr kompakt.

JPG oder JPEG: Ein Format, bei dem die Bilder sehr stark gepackt werden. Eine Datei kann als TIFF (siehe unten) mehrere Megabyte groß sein und als JPEG nur ein paar Dutzend Kilobyte brauchen. Der Haken: Beim Packen werden Bildinformationen »weggeworfen«, die das Auge kaum sehen kann. Legt man Original und JPEG nebeneinander, fallen die Unterschiede allerdings schnell auf. JPEG sollte man nur verwenden, wenn man ein Bild garantiert nicht mehr weiterbearbeiten möchte und Platz sparen will.

PCD: Das Bildformat der Photo CD. Kodak hat ein Patent auf das Format, so daß Sie es mit allen derzeit erhältlichen Programmen nur lesen, aber nicht schreiben können. Eine PCD-Datei enthält ein Bild meistens in fünf verschiedenen Größen. Je nach Anwendung können Sie sich eines heraussuchen.

PCX: Das Format des ersten Paintbrush-Programms von 1986 wurde im Laufe der Zeit immer weiterentwickelt. Inzwischen können PCX-Bilder bis zu 16 Millionen Farben haben (gebräuchlich sind aber weiterhin nur PCX-Dateien mit 256 Farben).

TIF oder TIFF: Das Standard-Format in der Profi-DTP-Welt. Oder besser gesagt, die Standard-Formate: Es gibt 5 Versionen und unzählige Variationen von TIFF. Oft genug schreibt Programm A eine TIFF-Datei, die Programm B doch nicht lesen kann. Allerdings ist TIFF meistens die einzige Methode, Bilder mit 16 Millionen Farben verlustfrei in ein DTP-Programm zu bekommen.



Wie hieß noch gleich die Datei? Das eingebaute Bildarchiv macht mit solchen Rätseleien Schluß.

wieder wett. Denn wenn Sie sich einmal mit der Wachsmalkreide »vermalt« haben, können Sie entweder Ihre Bildkomposition rasch ändern, verzweifelt zu kratzen beginnen oder schlicht und einfach von vorne anfangen. Die simulierte Kreide am Bildschirm löschen Sie hingegen lässig mit einem Druck auf den Undo-Knopf.

PC Paintbrush bietet nicht nur Wachsmalkreide. Über 60 verschiedene Zeichenwerkzeuge sind im Programm zu finden. Eine kleine Auswahl: Tintenroller, Filzstift, Markier-Filzstift, Blei- und Buntstifte, Zeichenkohle, Ölfarbe, Wasserfarbe, Airbrush, Kalligraphie-Feder, und so weiter. Zugegeben, einige der Werkzeuge haben nur subtile Unterschiede, aber insgesamt ist das Repertoire ziemlich komplett. Eine Besonderheit stellen Pinsel wie »Rainbow« oder »Van Gogh« da. Sie fabrizieren Effekte, die auf Papier nicht mit einem Pinselstrich machbar wären. So erzeugt der Rainbow-Pinsel tatsächlich farbige Linien mit Regenbogen-Effekt; der Van-Gogh-Pinsel tut so, als sei der alte Holländer persönlich am Werk.

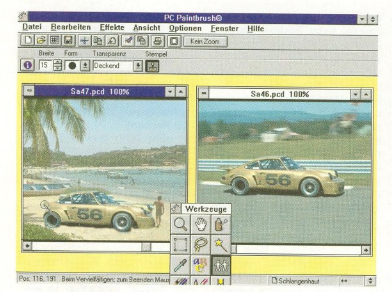
Fotos geschickt gefälscht

Malprogramme kann man auch zur geschickten Bearbeitung und Retusche von Fotos benutzen. Um ein Foto in die Software einzubauen, benötigen Sie entweder einen Scanner (teuer) oder ein CD-ROM-Laufwerk. Sie können zwar nicht Ihre Urlaubsdias ins CD-ROM-Laufwerk stecken, aber zu einem Fotohändler geben, der Ihnen eine Photo-CD beschreibt. Auf dieser CD sind dann bis zu hundert digitalisierte Bilder zu finden. Die Qualität übertrifft dabei alles, was Sie zu Hause mit einem preiswerten Scanner erreichen könnten.

Egal, welche der beiden Methoden Sie benutzen: Am Ende sollten Sie eine Datei mit Ihrem Bild haben, die sich vom Malprogramm lesen läßt. PC Paintbrush liest alle gängigen Formate, darunter auch Photo CD direkt. Mit Hilfe einer gelungenen Bild-Archiv-Funktion ist es sogar sehr einfach, ein Bild auf einer CD zu finden. Sie brauchen nicht nach dem Namen zu suchen, sondern sehen sich einfach eine Reihe von stark verkleinerten Mini-Bildern an, um das gewünschte Dia zu finden. Zu den einfacheren Manipulationen gehört noch das Addieren von Texten und Überschriften oder das Einzeichnen von Pfeilen und Markierungen. Geübte Mauskünstler können z.B. auch einen störenden Verwandten einfach aus dem Bild rausmalen, indem man ihn mit Farben ähnlich dem Hintergrund überpinselt.

Effekthascherei

Richtig spaßig wird das Malen aber erst, wenn Sie mit Spezialeffekten Ihr Kunstwerk aufmöbeln können. Wie wäre es mit »Geschwindigkeits-Streifen«? Lassen Sie das Bild (oder Teile davon) so berechnen, daß es aussieht, als ob es sich schnell bewegt hat und von einer langsamen Kamera



Wie kommt der Porsche an den Strand? Eine Funktion zum Kopieren von Bildteilen von A nach B macht's möglich.

PALETTEN-PANIK

Wenn Sie genug Speicherplatz in Ihrem Rechner haben, sollten Sie in Programmen wie Paintbrush grundsätzlich im Truecolor-Modus (16 Millionen Farben) arbeiten – auch wenn Ihre VGA-Karte nur 256 Farben anzeigen kann. Windows rechnet die Truecolor-Bilder auf Ihre Grafikkarte passend um. Wenn Sie nur mit 256 Farben arbeiten, können Ihnen nämlich die Farben sehr schnell ausgehen.

Nehmen wir an, Sie haben ein 256-Farben-Bild mit einem Wald im Winter. Wahrscheinlich hat es nur Grau-, Grün- und Braun-Töne als Farben. Wenn Sie jetzt als Bildelement eine rote Schrift einsetzen wollen, finden Sie in der »Palette« der 256 verwendeten Farben kein Rot. In den meisten Fällen sind Sie jetzt aufgeschmissen; nur mit komplizierten Paletten-Tricks können Sie das Rot noch irgendwie ins Bild quetschen. Ist die Winterlandschaft hingegen im Truecolor-Format, stehen Ihnen weiterhin alle Farben des Regenbogens zur Verfügung.

Erst ganz zum Schluß, wenn Sie wirklich nichts mehr am Bild ändern wollen, sollten Sie das Bild auf 256 Farben »herunterrechnen« lassen. Das garantiert optimale Paletten.

Für Detail-Arbeit unerläßlich: Der Zoom-Modus. Hier sehen Sie die einzelnen Pixel und erkennen auch, wie die Illusion von Unschärfe erzeugt wird

geknipst worden wäre. Andere Effekte lassen ein Bild so aussehen, als hätte man es in Metall geprägt oder aus sehr sehr groben Mosaik-Steinen zusammengesetzt. Sobald Sie das Spezialeffekte-Menü gewählt haben, wird erstmal eine gute Minute lang gerechnet. Dann erhalten Sie in einer gründlichen Übersicht kleine Vorschaubilder von allen vorhandenen Effekten.

Lust aufs Ausprobieren bekommen? Ein letzter Tip vorneweg: Nehmen Sie sich Zeit. Erst beim Experimentieren mit den einzelnen Werkzeugen »lernt« man, mit Computer-Malprogrammen umzugehen. **(bs)**

SOFTWARE FÜR FORTGESCHRITTENE



Fauve Matisse bietet so viele Funktionen, daß selbst Grafik-Profis ins Staunen kommen

PC Paintbrush ist für 70 Mark ein äußerst leistungsfähiges Programm, doch es hat auch Grenzen. Zusätzliche Funktionen bietet »Fauve Matisse«, das ca. 500 Mark kostet. Fauve erlaubt beispielsweise das Arbeiten mit Objekten; so können Sie aus mehreren Bildern verschiedene Personen zusammenkopieren, diese solange wie ausgeschnittene Figuren hin- und herschieben und erst ganz zum Schluß fixieren. Fauve Matisse enthält außerdem wesentlich mehr Filter und Spezialeffekte, eine Programmier-Möglichkeit für eigene Pinselstriche und diverse andere Profi-Funktionen.

Noch eine Stufe weiter geht der »Fractal Design Painter«, der Sie allerdings schon knapp 1000 Mark kostet. Er ist anerkanntermaßen das »echteste« Malprogramm; Ausdrucke des Fractal Design Painter sind von »klassischen« Gemälden kaum zu unterscheiden; allerdings ist das Programm auch entsprechend schwer zu bedienen.

Wenn Sie mehr auf Fotomanipulation Wert legen, gibt es mehrere interessante Alternativen: »Photomagic« von Micrografix und »Photo Finish« von Wordstar sind relativ preiswert, »Adobe Photoshop« ist hingegen das Werkzeug der Profis, die Bilder absolut druckreif manipulieren müssen.



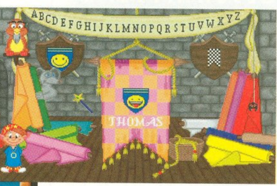
Der Computer als spielerischer Pädagoge: Deutschsprachige Edutainment-Software soll den Nachwuchs vor den PC locken.

Es ist schon zum Verzweifeln: Da hat man Unsummen für überteuertes Holzspielzeug ausgegeben und sorgfältig ausgewählte pädagogische Brettspiele angeschafft, bei denen es garantiert keine Verlierer gibt. Doch was machen die lieben Kleinen? Sie setzen sich lieber vor die Videospielkonsole und schlagen einander mit gezielten Handkantenschlägen und Fußtritten softwaremäßig die Köpfe ein. Auch bei den friedlicheren Modulen keimt bei so manchem besorgten Elternteil die Frage auf, ob die lieben Kleinen ihre Zeit nicht sinnvoller verbringen könnten.

Kinder haben jedoch nun einmal ihren eigenen Kopf, und nicht alles, was in diversen Erziehungsratgebern steht, findet bei dem quirligen Nachwuchs den erwarteten Anklang. Fasziniert sind sie hingegen von Papis sorgfältig verwahrtem PC. Irgend etwas muß ja dran sein, wenn der Erziehungsberechtigte unentwegt vor dem Bildschirm hockt und die Tastatur bearbeitet. Warum sollte man diese Neugier nicht ausnutzen und die Sprößlinge mit speziell auf sie zugeschnittener Software konfrontieren. Die Hauptsache ist, daß dabei kein klebriger Lutscher im Diskettenlaufwerk landet.

Edutainment heißt das Zauberwort, das für einen Kompromiß aus den knallhart-drögen Lernprogrammen und reiner Unterhaltung steht. Besonders in der angelsächsischen Welt boomt das Geschäft in diesem Marktsegment. Bislang scheiterte ein Erfolg im deutschsprachigen Raum oft an der fehlenden Übersetzung derartiger Produkte. Nur vereinzelt machte man sich die Mühe der Eindeutschung, so daß Spiele wie »Die Schöne und das Biest« recht alleine auf weiter Flur standen. Doch diese Zeit scheint nun vorüberzugehen: Gleich mehrere Firmen starten entsprechende Versuchsballons in die Spähren des deutschen Marktes.

EA KIDS Ganz dem Nachwuchs verschrieben hat sich das Label »EA Kids« des Spielegiganten Electronic Arts. Zwei Produkte wurden übersetzt und sollen im März erhältlich sein. Eine geschickt verpackte Sammlung von 25 verschiedenen Lernspielen bietet »Scooters Zauberschloß«. Sie steuern einen kleinen Magier durch die Gänge einer Burg. Mit dem Mauszeiger klickt man Gegenstände an und löst so witzige Animationen aus. Richtig spannend wird es jeweils nach dem Öffnen von einer der zahlreichen Türen: Mal sind vom Kind Farben zu erkennen, Wappen zu gestalten oder Worte zu lesen und nachzutippen, mal Fische zu fangen oder Verschiebepuzzles wieder zusammenzufügen. In einem Gemach müssen Sie den Schatten die entsprechenden Dinge zuordnen, auf dem Turm ist die Landschaft in unterschiedlichen Jahreszeiten anzusehen. Mit drei Schwierigkeitsstufen kann das Programm den individuellen Fähigkeiten des Sprößlings angepaßt werden. Zugeschnitten ist es auf Fünf- bis Achtjährige.



Ein Wappen ist in Scooters Zauberschloß schnell erstellt

Das andere EA-Kids-Spiel geht deutlich in Richtung Unterhaltung, die jedoch sehr phantasievoll und kindgemäß daherkommt. Bei »Peter Pan« unterstützt man Peter in seiner Auseinandersetzung mit dem bösen Captain Hook. Pan hat diesem nämlich eine Schatzkarte entwendet, woraufhin Hook Peter Pans Freunde verschleppt. Das Programm ähnelt weitgehend einem Abenteuerspiel, bei dem statt einer herkömmlichen Befehlseingabe eine Auswahl unter hilfsbereitem, lebendigen Malwerkzeug mit eigenen Ideen getroffen wird. Jede der 30 Szenen stellt Sie vor ein kleines Problem – ein Bär stellt sich in den Weg, das Krokodil lauert im Fluß oder ein säbelschwingender Pirat wird zudringlich. Mit Zeichenstift, Radiergummi oder Pinsel ist diesen Widrigkeiten schnell beizukommen. Aus einer Liste oder Farbpalette entscheidet man sich für eine Lösung und



Wie soll Peter Pan den Piraten überlisten ?

zieht gegebenenfalls das Objekt am Bildschirm anhand vorgegebener Punkte nach, bzw. malt eine Fläche farbig aus. Gerne macht man sich mehrmals an das Durchspielen des Programms, wobei Sie jedesmal andere Lösungen ausprobieren können, zumal einige Szenen in der Tat ausgesprochen witzig wirken. Zielgruppe sind sechs- bis zehnjährige Kinder.

SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS
PETER PAN

Hersteller: EA Kids / Electronic Arts
Preis: je 120 Mark
Benötigt: 386er mit 640 KByte RAM, Maus und VGA

CYBERTOWN

Unter dem seltsam klingenden Titel »Jens geht nach Cybertown« veröffentlicht Modern Media Ventures ein CD-ROM. Hauptperson ist ein Hund namens Jens. In »Cybertown« muß man sich in seiner Rolle auf die Suche nach 15 Cyberbud-Wesen machen.

Entlang der Hauptstraße dieser ominösen Ortschaft reihen sich vier Gebäude sowie ein Park aneinander, in die Sie mittels Mausklick hineingelangen. Im Innern des Supermarktes, des Spielwarenladens oder einer anderen Lokalität läßt das Anklicken von Gegenständen diese kurzzeitig lebendig wer-



Die Hauptstraße von Cybertown

ELTERN GESUCHT!

Wir würden uns freuen, von Ihnen zu erfahren, ob Sie dieses Thema interessiert und Sie zukünftig über weitere Entwicklungen auf dem Edutainment-Sektor informiert werden möchten. Für Kritik und Anregungen sind wir stets dankbar.
An fünf Eltern, die bereit sind, mit Ihren Kindern »Peter Pan« und »Scooters Zauberschloß« auszuprobieren und über Ihre Erfahrungen in einem kleinen Fragebogen zu berichten, vergeben wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts je ein Paket mit den beiden genannten Produkten. Bitte schreiben Sie, mit Altersangabe Ihrer Kinder, an die folgende Adresse:
DMV-Verlag, PC Player, – Edutainment –, Gruberstr. 46a, 85586 Poing
Bei mehr als fünf Anfragen entscheidet das Los; Einsendeschluß ist der 15. April.

den und kleine Aktionen ausführen. Fünf Lernspiele sind ferner in den Häusern enthalten, bei denen unter anderem Buchstaben erkannt (Alphabet-Asteroiden-Spiel) oder Luftblasen in einem Aquarium gezählt werden. Im Park kann man typische Kleidungsstücke und Gegenstände zu elf Zeitabschnitten betrachten, wobei großzügig Napoleon und eine Lokomotive einander zugeordnet sind.

Mehrere von einem Sänger vorgetragene Lieder bereichern das Programm, insofern man in der Lage ist, über die seltsamen Texte hinwegzusehen, die ohne Rücksicht auf Reime oder Taktgefühl übersetzt wurden. Stellenweise wirken die Songs so grottig, daß sie auch für Erwachsene schon fast wieder einen gewissen Unterhaltungswert haben. Die Altersempfehlung liegt bei unter acht Jahren.

JENS GEHT NACH CYBERTOWN

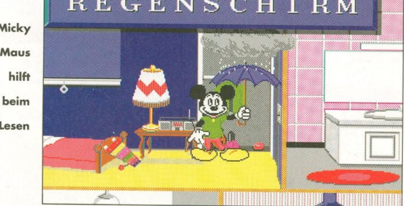
Hersteller: Modern Media Ventures
Preis: ca. 100 Mark
Benötigt: 386er mit 4 MByte RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA, Windows 3.1 und Maus

WORDPERFECT LEARNWARE

In der Reihe »Main Street« veröffentlicht WordPerfect Software nun einige ältere, in Lizenz genommene Lernspiel-Titel von Disney Software. Fünf Produkte stehen in der Rubrik »Learnware« zur Auswahl, die sich je mit einem Aspekt beschäftigen. Bei »Micky 123« wird eine Geburtstagsparty ausgerichtet und über Zahleneingaben festgelegt, wieviel Essen eingekauft und an wen Einladungen verschickt werden. »Mickys ABC« soll die Buchstaben nahebrigen – mit dem Druck auf eine Taste wählt man unter mehreren Aktivitäten aus; ein F steht in einer Szene für das Fernsehen, mit dem B geht Micky ins Bett und Z bewirkt heftiges Zähneputzen. Das J läßt Micky zum Jahrmarkt laufen, auf dem jedem Buchstaben erneut andere Begriffe (vom Sackhüpfen bis hin zum Maulwurf) zugeordnet sind.

»Mickys Farben & Formen« weiht anhand von Zaubertricks in die Welt der geometrischen Objekte und unterschiedlicher Farben ein. Das Kind wählt dabei beispielsweise aus, mit welchen Gegenständen Micky jongliert oder ein Bild gestaltet.

15 Puzzles mit einer einstellbaren Zahl von Teilen enthält »Mickys Puzzle«, wobei man die fertigen Bilder ausdrucken darf. »Mickys Merkspiel« ist eine Memory-Variante, bei der Sie, wie beim Vorbild, Kartenpaare finden sollen. Es gibt jedoch fünf verschiedene Varianten: Identische Gegenstände müssen aufgedeckt, gleiche Disney-Figuren entdeckt oder Wortpaare gebildet werden. Sämtliche Produkte sind übrigens mit Sprachausgabe ausgestattet.



Micky Maus hilft beim Lesen

WORDPERFECT LEARNWARE

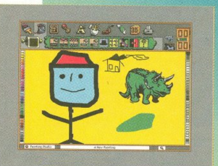
Hersteller: Disney/WordPerfect
Preis: je 80 Mark
Anforderungen: PC mit 512 KByte RAM und CGA-, EGA- oder VGA-Grafik

FAZIT

Den erfreulichsten Eindruck machen die beiden EA-Kids-Produkte, bei denen Humor und aufwendige Grafik sich zu gelungener Software verbinden. Scooters Zauberschloß enthält eine Fülle kleiner Spiele und Peter Pan bietet altersgemäße Unterhaltung, die jedoch auch Erwachsene faszinieren kann.

Der Lerneffekt ist bei den Micky-Programmen dominant, doch mit der durchwachsenen Grafik läßt sich der Nachwuchs nur schwer an die Maus locken. Das seltsam wirkende »Jens geht nach Cybertown« bietet einige brauchbare Ansätze bei den Lernspielen. Leider werden die Cyberbud-Story, eine schwache Anleitung und die unfähig eingedeutschten Lieder bei Ihren Kindern eher Unverständnis als Erleuchtung hervorrufen. **(tw)**

MICROSOFT FÜR KINDER



Wer malt am schönsten mit »Fine Artist« von Microsoft?

Bill Gates versucht nun auch die Kinder als Zielgruppe für seine Produkte anzusprechen. Zwei Produkte, lauffähig unter Windows, ließ er gezielt für die Kleinen entwickeln.
Das Textverarbeitungsprogramm »Creative Writer« wird zunächst nur auf Englisch erscheinen. Neben der Eingabe von Texten können unterschiedlichste Schriftarten ausgewählt und grafische Tricks angewandt werden, um das Geschriebene zu gestalten. Daneben ist es möglich, an einer Zeitung, Karten oder einem Banner zu arbeiten bzw. einen Geschichtengenerator zur Inspiration zu verwenden.
Mit »Fine Artist« zeichnet der Nachwuchskünstler sogar mittels deutscher Benutzerführung – an der Übersetzung wird momentan noch gearbeitet; ein Erscheinungsdatum steht noch nicht fest. Die grundlegenden Funktionen eines Malprogramms sind leicht verständlich zu bedienen; Comic-Strips, eine Bildergeschichte oder Sticker kann man problemlos entwerfen.
Die benutzerfreundliche Gestaltung der beiden Microsoft-Programme reizt selbst einen erwachsenen Redakteur, der bedauert, seine redaktionellen Beiträge zukünftig leider nicht mit dem »Creative Writer« schreiben zu dürfen.



Die Soundkarte die Ihnen auch durch Mark und Pfennig geht.
Pro Sonic 16 – CD Stereo Power für Ihren PC

Gehen Sie keine Kompromisse mehr ein. Unsere neue Soundkarte verwandelt Ihren PC in ein Freizeitvergnügen in 16 Bit Stereo CD Qualität.

Zu Ihrer Weiterbildung, Entspannung oder für heiße Computerspiele und das alles für unter 200,00 DM.

100% kompatibel zu MPC2, Sound Blaster, Sound Blaster Pro und Adlib. 20 Stimmen Synthesizer, Panasonic CD-Rom Interface. Auch in SCSI 2 erhältlich. Das intelligente Media Vision Quick Start Programm garantiert kinderleichte Installation.

Das müssen Sie gehört haben. Gehen Sie zu ihrem Fachhändler oder zu einem der aufgeführten Märkte und überzeugen Sie sich selbst warum Media Vision der Welt größter Hersteller von 16 Bit Soundkarten ist. Genießen Sie die Klangwelt von Media Vision, denn auch der Preis ist Musik in Ihren Ohren.

Hier gibt es Pro Sonic 16 Soundboards:

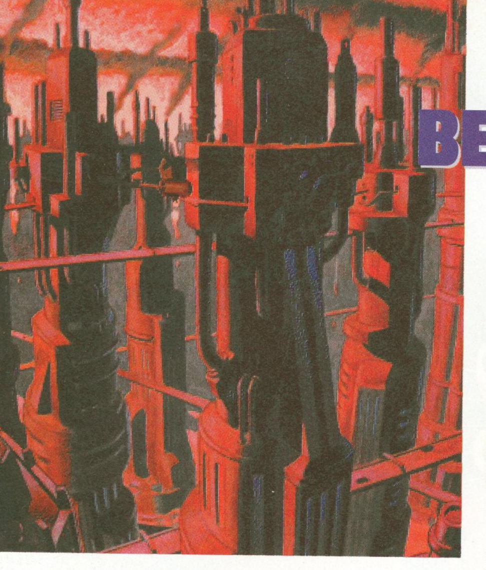
Karstadt • PC-Computer • Pro Markt • Phora Wessendorf • Kaurisch • UniMarkt • Elektroland • Komet • Trimedia • Lehmensiek • Tiemann

Und erhältlich im guten Fachhandel

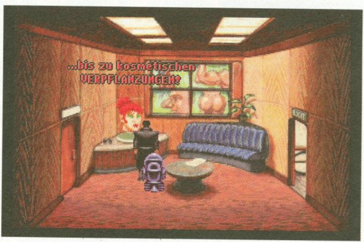
MEDIA VISION
16-bit Digital Audio Card
100% MPC2 & Sound Blaster Compatible
Quick & Easy Installation
CD-ROM Control Interface
Pro Sonic 16
16-bit digital audio for your PC.

Alle Warenzeichen werden anerkannt. * Unverbindliche Preisempfehlung.

MEDIA VISION



BENEATH A STEEL SKY

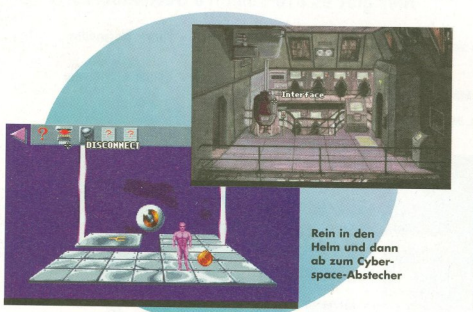


In der Shopping-Etage darf ein Supermarkt für neue Körperteile nicht fehlen

Eine Stadt hält ihre Einwohner gefangen, das Computersystem sorgt für die totale Überwachung. In Zusammenarbeit mit Comic-Autor David Gibbons entstand ein düsteres SF-Adventure mit komfortabler Bedienung.

Compuserve ist nichts dagegen: Das Informationssystem »Linc« ist der heimliche Herrscher der futuristischen Metropole Union City. Linc kennt alles, sieht alles, weiß alles. Es gibt hier mehr Linc-Terminals als intakte Telefonzellen in einer bundesdeutschen Großstadt; Linc dirigiert die Regierungs-Polizeitruppen, gegen deren Willkür sich niemand wehren kann. Die Bürger von Union City dürfen die Stadt nicht verlassen; in der Wildnis lauern angeblich nur verstrahlte Mutantenhorden. Es gibt einen Menschen im Hintergrund, der Linc steuert – oder ist es umgekehrt? Diese machtvolle Person wird ehrfurchtsvoll »Overmann« genannt, doch wer sich hinter diesem Titel verbirgt, bleibt ein Rätsel.

Robert Foster darf sich ganz besonders wundern – der »Systemfeind« wird von einem Regierungsangestellten mit dem Overmann verwechselt. Dabei wurde Foster vorher noch als Aufrührer festgenommen, doch beim Abtransport kollidiert der Polizeihubschrauber mit einem Wolkenkratzer. Robert entkommt dem Wrack, die Häscher sind ihm auf den Fersen. Er befindet sich in den obersten Etagen eines gewaltigen Komplexes; alle Lifts nach unten wurden aus Sicherheitsgründen gesperrt. In dieser aussichtslosen Lage hat er nur einen Begleiter: Die Computer-Persönlichkeit Joey trägt er in Form eines Motherboards in der Manteltasche. Nach erfolgreichem Einbau in die Hardware eines Staub-



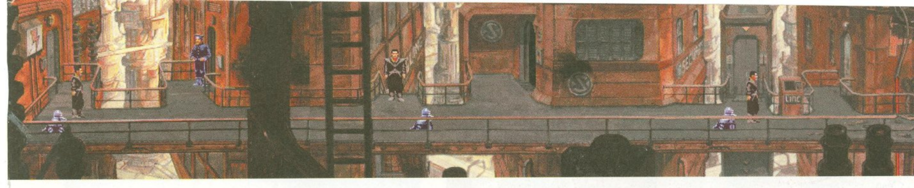
Rein in den Helm und dann ab zum Cyberspace-Abstecher



IM WETTBEWERB

Unterm stählernen Himmel tummeln sich viele Adventure-Tugenden. Einige direkte Mitbewerber werden überholt: Ringworld (hübsch, aber kurz) und Judgment Rites (Enterprise-Bonus und komplex, aber umständlich). Wer vor englischen Textbergen nicht zurückschreckt, wird bei der SF-Roman-Adaption Homeworld anspruchsvoll unterhalten. Abteilung »ganz was anderes«: Wenn Sie eine zynische SF-Story mal mit einem Strategie- und Taktik-Spielprinzip kombiniert haben wollen, liegen Sie bei Bullfrogs Bestseller Syndicate richtig.

Spiel	Wertung
Syndicate	89
BENEATH A STEEL SKY	**78**
Homeworld	78
Judgment Rites	73
Ringworld	52



sauger-Roboters ist Joey wieder mobil und steht Foster mit Frotzeleien und praktischer Hilfe zur Seite.

An Science-fiction-Adventures und düsterer Atmosphäre à la »Blade Runner« haben sich schon viele Programmierer versucht. Das englische Team Revolution Software holte sich für sein lange erwartetes »Beneath a Steel Sky« einen kompetenten Fachmann ins Team. David Gibbons gilt unter Insidern als einer der begabtesten Zeichner von SF-Comics. Die Zusammenarbeit mit diesem Künstler bescherte neben fruchtbaren Story-Impulsen stilvolle Hintergrundbilder des Maestros.

Nicht nur bei diesen Punkten hat sich das Programmierteam seine Gedanken gemacht. Mit »Lure of the Temptress« lieferte Revolution Software 1992 ein eher durchwachsenes Adventure-Debüt ab. Endlose Dialoge der einlullenden Art, schwache Puzzles, wenig elegante Bedienung und Spar-VGA-Grafik, die sich auf 32 Farben beschränkte, ließen diesen Titel etwas untergehen. Die Macher waren selbstkritisch, gingen in Klausur und schmissen zum Beispiel die alte Steuerung komplett über Bord. Beneath a Steel Sky setzt auf ein ähnlich super-einfaches System wie die Westwood-Adventures »Legend of Kyrandia« und »Hand of Fate«.

Es gibt keine Kommando-Liste mit Icons oder Verben wie bei Sierra oder LucasArts. Alle Aktionen werden mit Klicks der beiden Maustasten ausgelöst: Durch einen Links-Klick untersucht unser Held einen Gegenstand; klicken mit der rechten Taste bedeutet »mitnehmen/benutzen«. Das Inventar wird erst sichtbar, wenn Sie den Mauszeiger an den oberen Bildrand bewegen. Sie klicken hier ein Objekt mit der rechten Maustaste an und anschließend auf eine bestimmte Stelle im Bild, um es gezielt einzusetzen.

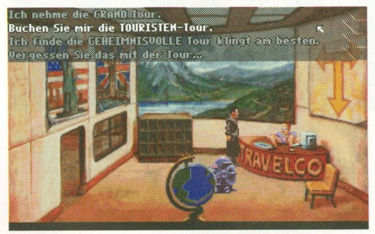


HEINRICH LENHARDT

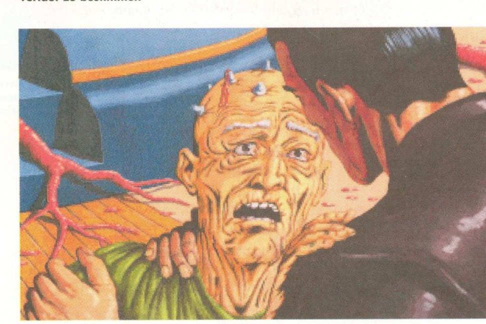
Revolution könnte Europas neue Abenteuerspiel-Hoffnung werden: 18 Monate nach dem enttäuschenden »Lure of the Temptress« haben Charles Cecil und seine Jungs ihr Spielsystem komplett umgekrempelt. PC-würdige Grafik, neue Bedienung, solide Story, spöttischer Humor, deutsche Texte – Beneath a Steel Sky wird Liebhaber von Grafik-Adventures nicht enttäuschen.

Für den Durchbruch in die elitären Wertungsgefilde jenseits der 80 Punkte hat es aber nicht ganz gereicht. Grafik und Story haben im Spielverlauf einige kleinere Durchhänger; das Puzzle-Design ist anständig, provoziert aber auch nicht gerade unbeschwerte Euphorie. Ärgerliche Stellen der Dämlichkeits-Klasse gibt es sehr selten, aber ganz ausgerottet wurden sie nicht. Meine »Lieblingsszene«: Held betritt Raum; bleibt er ein paar Sekunden still stehen, wird er ohne Vorwarnung erschlagen – nicht gerade der Gipfel der Originalität.

Diese Schwächen sind aber keine ernsthaften Spielspaß-Killer. Nachdem sich die SF-Adventure-Konkurrenz zuletzt nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat, ist Beneath a Steel Sky ein ernsthafter Kandidat für den nächsten Software-Einkaufszettel.



Picken Sie eine von vier Antworten heraus, um den Gesprächsverlauf zu bestimmen



Gibbons kann's: Solche aufwendigen Zwischengrafiken kommen im Spielverlauf leider etwas selten vor



Kein Textmenü trübt die Grafikansicht. Erst wenn Sie den Mauszeiger an den oberen Bildrand steuern, werden die Gegenstände im Inventar angezeigt.



Das Kabinett wirkt schlaff, Linc hat's geschafft

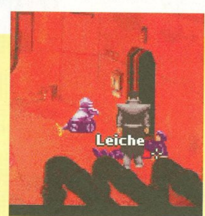


Auch im nächsten Jahrhundert erfreut sich die Jugend an pädagogisch wertvollen Videospielen

Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, erscheint eine warnende Textmeldung, sobald er ein »benutzbares« Detail streift. Diese Warnungen sind auch bitter nötig, denn die eingebauten Gibbons-Grafiken sehen zwar recht geschmackvoll aus, lassen aber so manche Einzelheit etwas untergehen. Sofern Sie jeden neuen Raum gewissenhaft mit dem Cursor etwas »absuchen«, müssen Sie nicht befürchten, etwas Wichtiges zu übersehen.

Natürlich wird auch in Beneath a Steel Sky geplaudert. Sprechen Sie andere Personen an, woraufhin Sie bis zu vier verschiedene Aussagen zur Wahl haben. Die Anzahl der Nebenfiguren und Gesprächsinformationen ist übersichtlicher als bei Lure of the Temptress. Nicht zu unterschätzen ist Joey, der elektronische Sidekick. Durch den Einbau in geeignete Computerhüllen läßt er sich vielseitig einsetzen. Bei einigen Problemen ist Joey zudem oft die einzige Rettung. Reden Sie immer wieder mit Ihrem Kompagnon, um Tips oder handfeste Hilfe zu erhalten – zumindest aber einen flotten Spruch. Die ironischen Dialoge zwischen Foster und Joey sind nicht die einzige humoristische Belebung des bedrohlichen Zukunftsszenarios, das David Gibbons entworfen hat. In Beneath a Steel Sky tummeln sich zickige, pedantische oder bizarre Typen; Versicherungsvertreter, Türsteher und videospielende Kids. Satirisch nehmen die Autoren Themen wie Virtual Reality, kosmetische Chirurgie oder Modewahn auf die Schippe. Sie treffen auf brave Bürger, die den Wert eines Produkts nicht nach dessen Nutzen, sondern nach dem damit verbundenen Image-Gewinn beurteilen – leider keine Science-fiction, sondern berechtigter Spott auf Auswüchse der Gegenwart. Während der Reise durch die Wolkenkratzer-Etagen stoßen wir auf Fabriken, Wohnbereiche und Geschäftszentren; schließlich landet man im Herzen von Linc, wo Robert Foster die wahre Geschichte seiner Herkunft erfährt.

Virgin liefert das Programm zeitgleich mit der englischen Version auch komplett in Deutsch aus – sehr brav! Der Packung liegt ein Comic-Heft von Gibbons bei, das stimmungsvoll ins Szenario einführt. **(hl)**



Herber Humor: Nachdem das Wachsystem den Eindringling in zwei Teile zerschmort hat...



...gibt unser Held bei Begutachtung der sterblichen Überreste einen lässigen Spruch zum Besten



THOMAS WERNER

Eigentlich sind die Zutaten für ein gelungenes Adventure durchaus vorhanden: Eine interessante, außergewöhnliche Story in düsterer Machart; die Bedienung wurde einfach gehalten und die Grafiken sind angenehm. Mich konnte das Spiel dennoch nicht völlig überzeugen. Die Puzzlequalität liegt deutlich unter der amerikanischer Spitzenprodukte und der Humor wirkt stellenweise schon recht bemüht. Wer sich durch die skurrile Story fesseln läßt, wird den Kauf dennoch nicht bereuen.



Klein und fein: die Programm-Optionen. Links der Regler für die Spielgeschwindigkeit.



BENEATH A STEEL SKY

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Virgin/Revolution Software
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 11 MByte

Besonderheiten: Comic-Band von David Gibbons liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





MERCHANT PRINCE

Es war einmal ein kleiner Mann, der hätte sooo gerne alle Güter dieser Welt besessen. Und nun macht er sich mit seinem Schiffchen auf, all diese hübschen Dinge einzusacken – wenn die anderen ihn ranlassen...



Das Anklicken einzelner Gebäude bringt Untermenüs auf den Bildschirm

Venedig in der Renaissance: Fette Dogen polieren ihre Gondeln, ein Mann namens Machiavelli schreibt ein mißverstandenes Buch, Leonardo malt die grinsende Mona, die Borgia-Familie meuchelt Unbequeme im Zehnerpack dahin, und ein Mann namens Marco Polo fährt die Nudel entdecken – ach, Venedig in der Renaissance, das war schon ein spannendes Kapitel.

Es war ja nur eine Frage der Zeit, bis ein Softwarehaus die geschichts- und geschichtenträchtige Epoche unter die Bit-Fuchtel nimmt. QQP und Several Dudes Holistic Games haben in Kooperation »Merchant Prince« entwickelt, eine Handelssimulation, die sich mit allen Canaletto-Wassern gewaschen hat.

Thesen, Thesen, nichts als Thesen: Hier nagelt Luther höchstpersönlich

Wie es nunmal genreüblich ist, startet der Spieler mit einem leerem Magen, einer Handvoll Mäusen und einem windschiefen Schiff. Zuerst gilt es, den Pott mit Gütern vollzuladen und dann zur nächstliegenden Stadt zu schippern, um das Gut dort unter Aufbringung möglichst viel Gewinns zu verschachern. Je solider man plant, desto dicker der Reibach: Wer in der Toskana Olivenöl zu überhöhtem Preis verkaufen will, muß sich anstrengen. Doch wer dasselbe nach England schippert (vorausgesetzt, Wind und Wetter sind günstig gesinnt), streicht dicke Kohle ein – so muß es sein. Mit der Zeit wächst die Flotte, die Speicher werden voller und der Ranzen auch; so schön läßt's sich im Früh-Kapitalismus leben.

Doch wie im richtigen Leben ist »nur reich« auch nichts. Also muß der Spieler Kunstwerke kaufen (auch heute noch gerne genommen, um sich die Aura intellektuellen Tiefgangs zu verschaffen), Parties schmeissen, Schmiergelder am Laufen halten und sich langsam in die Politik aufmachen – dort warten Kämpfe ganz anderer Art.

Ein erklärtes Spielziel ist es, als Doge von Venedig fett und faul zu werden, ohne von der Inquisition die Daumenschrauben angelegt zu bekommen.

Natürlich lassen sich beliebig viele Spielstände speichern. Wer ein Modem besitzt und einen Freund mit dem gleichen Programm kennt, kann die Spielstände online rübernudeln. Bis zu vier Spieler können sich Schiff und Ladung streitig machen, ist gerade kein Mitpaddler zur Hand, ersetzt ihn der Computer. Doch nicht nur die sind übel gelaunt. Auch der Zufall läßt so manchen Kaufmann zittern: Von wegen »Kap der guten Hoffnung« – übles Sturmloch! **(al)**



ANATOL LOCKER

Testfrage: Mögen Sie »Hanse« oder »Patrizier«? Wenn ja, dann kommen sie auch mit »Merchant Prince« klar – wenn nicht: Finger weg. Wer Innovationen sucht, sollte sich auf keine sonderlichen Überraschungen gefaßt machen: Alles beim Alten, alles sehr solide, aber etwas sehr Strickmuster-mäßig.

Auf den ersten Eindruck verbreiten QQP-Spiele den Charme alter C 64-Handelsspiele – grafisch tut sich wenig, die Dauerberieselung spuckt ein paar mysteriöse Lautenklänge aus, und die Bedienung ist recht umständlich. Doch wer sich die Zeit nimmt und sich tiefer ins Programm kniet, wird mit einem ziemlich soliden Computergegenspieler belohnt. Witzig finde ich die Idee, Spielstände per Modem auszutauschen – sollte Schule machen.



MERCHANT PRINCE

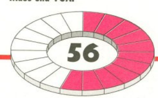
- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❏ Tastatur
- ❏ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ■ Super VGA
- ❏ General Midi
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Wirtschafts-Simulation
Hersteller	QQP
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 1 MByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: Neuartiger Zweispieler-Modus: Die Spielstände werden per Modem ausgetauscht.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



PC PLAYER empfehlen –

bevor Sie dunkle Kanäle anzapfen.

Seit einem Jahr sucht Hans W. nach einer neuen, faszinierenden Spiele-Zeitschrift. Vielleicht sollte ein guter Freund ihm einen kleinen Tip geben und dafür eine tolle Prämie kassieren. Ist doch ganz leicht.

DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR

PC PLAYER

Es ist doch ganz leicht. Sie empfehlen PC PLAYER und wählen hier Ihre Prämie. Eine Menge guter Gründe sprechen für PC PLAYER im Abo. Schließlich sichern sich Abonnenten viele Vorteile.

- Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis!
- Sie bekommen PC PLAYER jeden Monat per Post frei Haus.
- Sie entscheiden sich für ein sehr gutes Spiele-Magazin für PC's mit kritischen PC Spiele-Tests, ausführlichen Tips und Tricks, exklusiven Berichten über brandheiße Neuentwicklungen, aktuellen Informationen zu Hard- und Software und grundlegendes Basiswissen. Kurz: Für ein PC Spiele-Magazin mit Niveau.

zur Prämie

Ihr schnellster Weg

PCs
DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-



Joystick von Dynamics bringt Power ins Spiel.

Competition Pro Mini – eine starke Prämie. Liegt bestens in der Hand und überzeugt jeden Spiele-Fan. Im Super-Design, mit robuster Mechanik und präzisem Mikroschalter. Und so bekommen Sie den Joystick: Abonnenten empfehlen, Joystick als Prämie wählen, Karte ausfüllen und einsenden.

SIM CITY 2000 in Deutsch

SIM CITY 2000 – der Nachfolger des legendären Spiele-Klassikers SIM CITY – zaubert 3-D-Grafik der Spitzenklasse auf Ihren Bildschirm. In SIM CITY 2000 bauen Sie Ihre eigene Stadt. Ein Super-Spiel, bei dem Sie Ihr strategisches Geschick unter Beweis stellen. Wenn Sie sehen wollen, ob Sie Organisationstalent besitzen, entscheiden Sie sich am besten für diese Prämie.

Ein Mouse-Pad bekennt Farbe.

Dieses Mouse-Pad reagiert auf Körperwärme. Zärtliche Berüh-rungen treiben ihm die Röte ins Gesicht. Und über eine starke Hand ärgert es sich grün und blau. Empfehlen Sie uns einen Abonnenten und Ihnen gehört diese einzigartige Prämie. Vorausgesetzt, Sie entscheiden sich dafür.

Der Verlagsdampfer im Überblick: Hinter jedem Türchen steckt eine andere Abteilung, die Sie besuchen können

MAD NEWS

Sex und Gewalt, dazu viel schmutzige Wäsche, der Wetterbericht und zur Abrundung ein Silbenrätsel. Mit diesen Zutaten gewinnt man selten den Pulitzer-Preis, aber sie lassen die Auflage unseres Revolverblatts wachsen und gedeihen.

Sie wollen mit einer Boulevard-Zeitung erfolgreich sein? Dann vergessen Sie mal schnell die schöngeistige Kultur-Kolumne oder die Serie über die Geschichte kolumbianischer Kaffeepflücker-Genossenschaften. Ihre Leser wollen Sensationen – möglichst exklusiv und reißerisch aufgemacht. Doch in der freien Marktwirtschaft ist man nicht ganz alleine an den Kiosken vertreten: Wenn die Konkurrenz fette Schlagzeilen auffährt, während Sie mit dem Betriebsfest der freiwilligen Feuerwehr Straubing aufmachen, begibt sich die Auflage in den freien Fall.

Auch im PC Player-Spieletester steckt ein verkappter kleiner Lou Grant, der gerne das kaltschweißige Ambiente von stündlichen Deadlines und schmierigen Stories wittern möchte. Denn was ist schon das neue Code Masters-Spiel gegen das Triebleben von Naomi Campbell? »Mad News« macht jeden ehrbaren Spielekäufer zum Manager eines aufstrebenden Revolverblatts, das im Kampf gegen zwei computergesteuerte Konkurrenten die Vorherrschaft in der Käufergunst erringen muß.

Die Entstehungsgeschichte des Programms ist eine Story für sich. Spieldesigner Ralph Stock ersann einst in Diensten von Rainbow Arts die erfolgreiche Fernsehsender-Management-Satire »Mad TV«.

Einer offiziellen Fortsetzung stand nur die Tatsache im Wege, daß Stock das Rainbow Arts-Lager verließ. Während der ehemalige Brötchengeber noch an einem kulinarisch orientierten Nachfolger mit dem Arbeitstitel »Mad Burger« herumbrutzelt, vollendete der Renegat inzwischen »seine« Mad TV-Fortsetzung namens Mad News für Ikarion.

Die historische Verwandtschaft zu Mad TV merkt man den News auf den ersten Blick an. Das Hauptmenü präsentiert sich als Querschnitt durch einen Dampfer, der die Büros der rivalisierenden Zeitungen beherbergt. Um eine bestimmte Abteilung zu besuchen, klicken Sie einfach mit dem linken Mausknopf auf die entsprechende Tür. Dreh- und Angelpunkt Ihres Tagesablaufs ist das eigene Büro, wo man per



HEINRICH LENHARDT

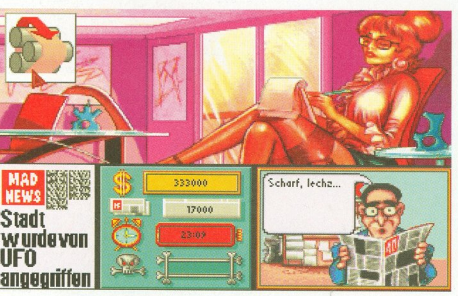
Noch einmal, mit Gefühl: Bei der Fortsetzung zu Mad TV ließ sich der Designer auf keine großen Experimente ein und wechselte vom Fernseh-Flair zum rauhen Charme herber Boulevard-Blätter. Freunde des Bewährten werden nicht mit neuen Spielkonzepten überrollt; hier gibt's erprobte Unterhaltung mit Verbesserungen im Detail und einem Zeitungsseiten-Editor, der garantiert mehr Spaß macht als jede DTP-Software.

Ernsthafte Spieler werden nicht zu Unrecht bemängeln, daß einiges vom Zufall abhängt. Ob der teuer engagierte Reporter eine Exklusivstory an Land zieht oder nicht, ist zu einem wesentlichen Teil auch Glückssache. Die Anzahl an Meldungen und Texten ist beachtlich, aber beim wiederholten Spielen stößt man zwangsläufigerweise immer öfter auf vertraute Stories.

Doch solche Handicaps sind erduldbar; Spielwitz und Herausforderung halten eine ganze Weile vor.

Der Humor funktioniert prächtig und die herrlich unseriösen Meldungen gedeihen unweit der Grenze zur Realsatire (Meine aktuelle Lieblingsschlagzeile: »Putzi von Opel von eigenem Pelzmantel getötet«).

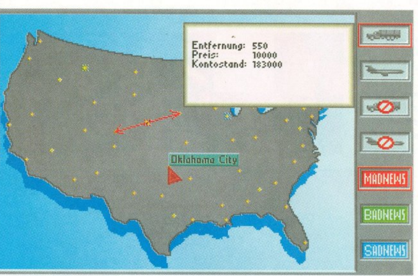
Nicht nur für alte Mad TV-Fans ein erfrischendes Strategiespiel-Vergnügen.



In der PR-Agentur holen Sie die lukrativen Werbeaufträge ab



Frisch aus dem Ticker: Je teurer die Agentur, desto heißer die Meldungen

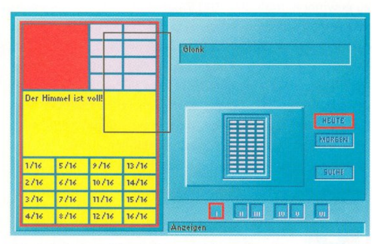


Investieren Sie den Gewinn in neue Vertriebswege, damit Auflage und Anzeigenpreise steigen können

Computer das Zeitungslayout gestaltet und mit Beiträgen füllt. Doch zunächst müssen wir etwas »Stoff« einkaufen und besuchen dazu die umliegenden Räume.

Das spielerische Gerüst von Mad News ist rasch abgehandelt: Das Startkapital investiert man in redaktionelle Beiträge und bezahlt den Drucker. Anzeigen kommen als weitere Einnahmequelle dazu – bis Sie schließlich soviel Gewinn machen, daß Sie Ihr Vertriebsnetz ausbauen können. Auf Dauer wollen wir schließlich die gesamte Landkarte mit Vertriebsdepots unseres Blattes überziehen.

Redaktionelle Beiträge gibt es in verschiedenen Preislagen. Rätsel, Wetterberichte, Comics, Kochrezepte und Pin-Up-Bilder für Seite 3 ersteht man in den entsprechenden Agenturen. Kommt eine Rubrik in Ihrer Zeitung zu kurz, wird die Kundschaft Sie dies wissen lassen: Rechts unten geben repräsentative Käufer in Sprechblasen kund, wie ihnen die aktuelle Ausgabe gefällt. Genauere Analysen über die Bedürfnisse der Zielgruppe gewinnt man durch eine Umfrage. Außerdem sind TV- und Radio-Werbung probate Mittelchen im Kampf um neue Kundschaft.



Die Seite ist voll: Wo plazieren wir jetzt die »Glonk«-Anzeige?



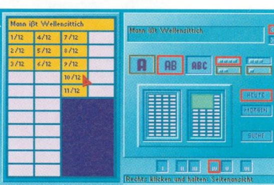
IM WETTBEWERB

Ein Blick auf die jüngsten Auswüchse deutschen Programmierer-Schaffens macht es deutlich: Wirtschafts-Simulationen gibt es viele, aber der Humor kommt oft zu kurz. Lediglich Kaikos Software Manager kann in dieser Sparte Punkte sammeln, rutscht durch den eintönigen Spielablauf aber ab. Ikarions »Zeppelin« und »Der Planer« von Greenwood sind ernsterer Natur und beschäftigen sich mit Transportunternehmen. Mad News schafft es auch ohne große Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger, ziemlich weit oben zu landen.

MAD NEWS	**77**
Mad TV	75
Zeppelin	67
Der Planer	63
Software Manager	60

Doch um Seite 1 gut zu füllen, brauchen Sie etwas heißeres Material als das Weihnachtsplätzchen-Rezept von Hannelore Kohl. Vier Faxgeräte sind im News-Raum mit Nachrichtenagenturen gekoppelt, die unterschiedlich aktuelle (und entsprechend teure) Meldungen ausspucken. Natürlich läßt sich damit eine Story machen – aber Ihre beiden Computergegner haben auf die gleichen Meldungen Zugriff. Um eine exklusive Sensationsgeschichte zu ergattern, marschiert man mit einer vielversprechenden Meldung in den Reporterraum. Die anwesenden Journalisten werden gegen Extrahonorar mit der Recherche beauftragt; vielleicht schickt man sogar einen Bildreporter hinterher. Mit etwas Glück wird so einen Tag später aus der Allerweltsmeldung »Papst hat Geliebte?« die Exklusiv-Enthüllung »Papst liebt Claudia Schiffer« – knallen Sie diese Story auf Seite 1 und die Auflage geht ab wie eine Rakete.

Tag für Tag besteht Ihre Zeitung aus sechs Seiten. Mit einem integrierten, putzigen Layout-Editor legen Sie durch einige Mausklicks fest, welche Story wo erscheint. Neben offensichtlichen Aspekten (auf Seite 1 muß ein Knüller) sind Plazierungswünsche von Anzeigenkunden zu berücksichtigen. Noch verheerender: Ihnen sitzen stramme Termine im Nacken! Ab 20 Uhr geht eine Seite nach der anderen im Stundentakt in die Druckerei. Die Spielzeit verstreicht ständig und wenn Sie dabei mal die Gestaltung des Titels versäumen, erscheint am nächsten Tag eine leere Seite – mit



Pagemaker? Wer braucht das? Ein Klick hier, ein Klick da...

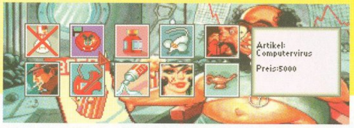
Mann ißt Wellens

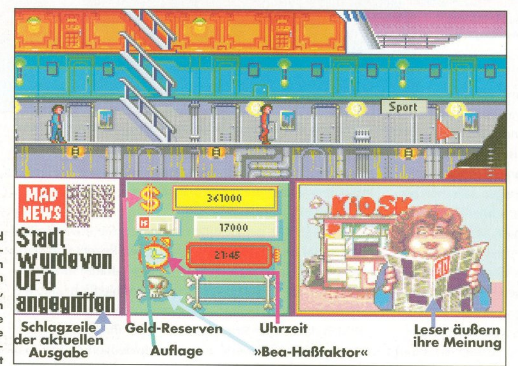
Bremen. Willi Steiner kann man zu wohl recht als 'komischen Kauz' bezeichnen. Er nennt sich Vogelliebhaber und züchtet Wellensittiche – um sie aufzuessen!
"Leute, die mich kritisieren, sollten es mal selber versuchen", so Steiner. "Ich weiß, daß viele Leute mich verurteilen und daß ihnen bei dem Gedanken, daß ich lebendige Vögel aufesse, übel wird, aber das kümmert mich nicht. Gekocht, gebraten oder gegrillt schmecken sie natürlich am besten. Aber manchmal esse ich sie einfach so, mit Federn und allem drum und dran!"
Er rechtfertigt sein Verhalten: "Die Gesellschaft belegt das Essen von bestimmten Tieren mit Tabus. Es ist verpönt, Wellensittiche zu essen. Aber erzählen Sie mal einem Inder, daß wir Kühe essen! Er würde sich ekeln!"
Steiner züchtet und ißt seit zwei Jahren Wellensittiche. Und das zur großen Wut seiner Nachbarn.
"Ich brate oder grille sie mit ein bißchen Worcestersoße und füge auch noch ein paar Kräuter hinzu, aber am besten schmecken sie mir lebendig. Wer jemals eine Taube gegessen hat, dem schmeckt auch ein roher Wellensittich. Sie schmecken ungefähr gleich gut."
Früher haute Steiner seine Zähne noch in einen lebendigen Wellensittich, aber das tut er jetzt nur noch selten. "Sie picken und beißen mir in Mund und Hände, sie ahnen wohl, was mit ihnen geschieht. Wenn man sie erst rupft, dann bleibt nicht so viel übrig, deshalb esse ich die Federn immer mit."
Steiners ungewöhnlicher

...fertig ist die Schlagzeile fürs morgige Blatt!

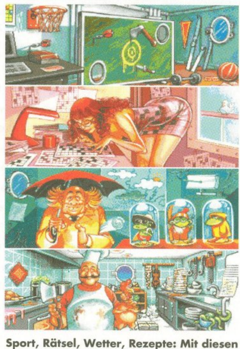
Die liebreizende Bea möchte Sie am liebsten feuern. Durch den Einsatz kleiner Freundlichkeiten versucht man, die Gattin vorher zu vertreiben.







Während Sie die einzelnen Abteilungen ansteuern, werden stets einige wichtige Informationen gezeigt



Sport, Rätsel, Wetter, Rezepte: Mit diesen Rubriken sichern Sie sich Stammleser

entsprechend ernüchternden Auswirkungen auf den Umsatz. Im Layout-Editor wechseln Sie beliebig zwischen der Design-Ansicht und einer Anzeige des fertigen Layouts inklusive komplettem Text und etwaigen Bildern, um das Meisterwerk in Ruhe zu lesen. Per Druck-Option verewigt man seine aktuelle Ausgabe auf Papier. Etwa 900 komplett ausformulierte Meldungen sind in Mad News gepackt worden. Das Lesen der herrlich-abstrusen Meldungen (Von »Elvis lebt« bis »Computer hypnotisiert Angestellte«) macht einen nicht unbeträchtlichen Anteil am Spielspaß aus.

Um kompetente Haarsträub-Stories in professioneller Qualität zu erhalten, arbeitete das Programmierteam mit der Redaktion von »Neue Spezial« zusammen. Diese Wochenzeitung hat in Deutschland eine unbestrittene Alleinstellung, da sie sich damit brüstet, alle Meldungen frei zu erfinden. Das machen andere Boulevard-Blätter mitunter zwar auch, aber da gibt es keiner zu...

BORIS SCHNEIDER

Wissen Sie, was mir bei vielen deutschen Wirtschafts-Simulationen wirklich den Spielspaß vermiest? Die dröge Ernsthaftigkeit, mit der mehr oder weniger faszinierende Themen wie LKW-Speditionen in ein Programmkonzept gepreßt werden. Ich kann es nicht mehr sehen, irgendwas von A nach B zu transportieren und dafür Geld zu kriegen.

Ein wesentlicher Grund für den Erfolg von Mad TV war seinerzeit die Mischung aus originellem Thema (Privatfernsehen) und einer gründlichen Unernsthaftigkeit. Mad News tritt exakt in diese Fußstapfen. Das Szenario ist herrlich albern, die Grafik stilvoll, der Humor erfrischend – und endlich gibt es mal ein innovatives Spielziel (»Wie werde ich meine Lebensgefährtin los?«).

Dicke Verkaufszahlen und wachsende Vertriebswege wirken sich positiv aufs Imagepunkte-Konto aus. Um das Spiel zu gewinnen, muß man 100 Prozent aller Punkte sammeln und zugleich den optimalen »Haßfaktor« bei Ehegattin Bea erzielen. Die Herzdame, deren Gunst Sie am Ende von Mad TV errungen hatten, ist die Tochter des Geldgebers – und hätte wenig Probleme damit, Sie vom Verlagsleitersessel zu stürzen. Durch den Erwerb kostspieliger Nettigkeiten wie dem Aussetzen von weißen Mäusen oder dem Engagement eines Exhibitionisten sorgt man allmählich dafür, daß die genervte Gattin von selber die Segel streicht. **(hl)**



MAD NEWS

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Ikarion
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten:
Inoffizieller Nachfolger zu Mad TV.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.




ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH
20.000 Meilen u. d. Meer L - -
688 Attack Submarine - - A
7.th Guest (L P) -
Abandoned Places L P -
Ad Lib Soundkarte - - A
Adventure of Link - P -
Alone in the Dark (L P) -
Alternate Reality - City - P A
Alternate Reality - Dung. L - -
Amazon-Guardians of Eden (L P) -
Bad Blood L P A
Balance of Power 1990 Ed. - - A
Bane of the Cosmic Forge (L P) A
Bard's Tale 1 L P -
Bard's Tale 2 L P -
Bard's Tale 3 L P A
Battlehawks 1942 - - A
Battles of Napoleon - - A
Battletech L - A
Betrayal at Krondor L - -
Black Cauldron L - -
Bloodwych L P -
Bubble Ghost - P -
Buck Rogers L P A
Cadaver L P -
Carrier Command L - -
Champions of Krynn L P -
Chaos Strikes Back L P A
Chrono Quest 1 L - -
Chrono Quest 2 L - -
Codename: Iceman (L P) A
Colonel's Bequest L P A
Conquests of Camelot (L P) A
Conquests of the Longbow L P -
Crusaders of dark Savant L P -
Curse of Enchantia (L P) -
Curse of the Azure Bonds L P -
Dagger of Ammon Ra (L P) -
Dark Half (L P) -
Day of the Viper L P -
Death Knights of Krynn L P A
Deathlord - P A
Decicives B. Am. Civ. War - - A
Defender of the Crown - - A
Deja Vu L - -
Deja Vu 2 L - -
Demon's Winter L - A
Digi Paint 3 - - A
Drachen von Laas L - -
Dragon Wars - P A
Dragon's Breath L - -
Dragons Lair L - A
Drakkhen L - -
Dungeon Master L P A
Eco Quest (L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret (L P) -
Elite (nur Amiga/ST) L P A
Elvira 1 (nicht C 64) L P -
Elvira 2 L P -
Emperor of the Mines L - -
Eric the Unready (l P) -
Eternam L P -
Eye of the Beholder 1 (L P) A
Eye of the Beholder 2 (L P) -
Eye of the Beholder 3 L P -
F-14 Tomcat - - A
F-15 Strike Eagle 2 - - A
Faery Tale Adventure (L P) -
Fascination L - -
Fatal Heritage L - -
Final Fantasy Legend - - A
Fire Brigade - - A
Fish L - -
Flies - Attack on Earth (L P) -
Fountain of Dreams - - A
Freddy Pharkas (L P) -
Future Wars (L P) -
Galdregon's Domain (L P) A
Gateway to the Sav. Front. L P A
Gato - - A
Germany 1985 - - A
Gettysburg - - A
Gobliins 2 L - -
Gold Rush L P A
Guild of Thieves L - -
Gunship - - A
Heart of China (L P) A
Heimdall (L P) -
Hellowoon L - -
Hero's Quest (L P) A
Hillsfar L - A
Holiday Maker L - -
Hook (L P) -
Imperium Galactum - - A
Inca L - -
Indiana Jones 3 L P -
Indiana Jones 4 (L P) -
Insector X - - A
It came from the Desert (L P) -
Jet - - A
Jonathan L - -
Jones in the Fast Lane - - A
Kampfgruppe - - A
Kathedrale Die (L P) -
KGB L - -
King Arthur L - -
King's Quest 1 L P -
King's Quest 2 L P A
King's Quest 3 L - A
King's Quest 4 L P A
King's Quest 5 (L P) A
King's Quest 6 L P -
Knights of Legend L - A
Kult (L P) -
Landsitz von Morteville L - -
Lands of Lore L - -
Last Ninja 2 L - -
Legacy of the Ancient L - -
Legend of Faerghail L P -
Legend of Kyrandia (L P) -
Legend of Kyrandia 2 (L P) -
Leisure Suit Larry 1 L P A
Leisure Suit Larry 2 L P A
Leisure Suit Larry 3 L P A
Leisure Suit Larry 5 L P -
Leisure Suit Larry 6 (L P) -
Les Manley-Lost in L. A. (L P) -
Loom L - -
Lost Files of Sherlock Holmes L - -
Lost in Time Teil 1 und 2 (L P) -
Lure of the Temptress (L P) -
Manhunter - New York L - A
Manhunter - San Francisco (L P) A
Maniac Mansion L P -
Maniac Mansion 2 (L P) -
Mars Saga (Cluebook) (L P) -
Mewilo L - -
Might & Magic 1 - - A
Might & Magic 2 - - A
Might & Magic 3 (L P) A
Might & Magic 4 L P -
Might & Magic 5 L P -
Millenium 2.2 L - -
Miracle Warriors - - A
Monkey Island 1 (L P) A
Monkey Island 2 L P -
Navy Seal - - A
Neuromancer L P -
New Zealand Story - - A
Ooze L P -
Panzer Strike - - A
Pawn The L - -
Personel Nightmare L P -
Phantasie 3 L - -
Phantasy Star 1 L - A
Phantasy Star 2 - - A
Pirates L - A
Police Quest 1 L - A
Police Quest 2 L - A
Police Quest 3 L P -
Pool of Radiance L P A
Pool of Radiance Adv. Journal - - A
Pools of Darkness - P A
Populous L - A
Ports of Call (L P) -
Powermonger - - A
President is Missing - - A
Prince of Persia L P -
Projekt Firestart L - A
Projekt Stealth Fighter - - A
Prophecy of the Shadow L P -
Quest for Glory 2 (L P) A
Quest for Glory 3 (L P) -
Questron 2 L P -
Railroad Tycoon L - -
Reach for the Stars - - A
Red Baron - - A
Red Lightning L - A
Red Storm Rising - - A
Renegade Legion Interceptor - - A
Return of the Phantom (L P) -
Return to Zork (L P) -
Rex Nebular (L P) -
Rings of Medusa (L P) -
Ringworld (L P) -
Rise of the Dragon - - A
Roadwar 2000 - - A
Robox L P -
Savage Empire The - - A
Schwarze Auge das L P -
Secret of the silver Blades - - A
Sentinel World (Paragr.) - - A
Sentinel Worlds L - A
Sex Vixens from Space L - -
Shadow Sorcerer L P -
Shadow of the Beast (L P) -
Shadow of the Comet (L P) -
Shadowgate L - -
Shogun L P -
Simon the Sorcerer (L P) -
Space Ace L - -
Space Quest 1 L P A
Space Quest 2 L P A
Space Quest 3 L P A
Space Quest 4 L P A
Space Quest 5 L P -
Space Rogue - - A
Spellcasting 101 L - -
Spellcasting 301 - Spring Break L - -
Spirit of Adventure L P -
Stadt der Löwen L - -
Star Flight 1 L - A
Star Flight 2 L - A
Star Trek - 25th Anniv. (L P) -
Star Trek 5 - - A
Steel Thunder - - A
Storm Across Europe - - A
Sword of Aragon (L P) A
Sword of Vermillion - - A
Transworld L - -
Ultima 1 - - A
Ultima 2 - - A
Ultima 3 L P A
Ultima 4 L P A
Ultima 5 L P A
Ultima 6 L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue L P -
Ultima 7 Serpent Isle L - -
Ultima Underworld 1 L P -
Ultima Underworld 2 L P -
Uninvited L - -
Veil Of Darkness L P -
Vision L P -
Wasteland L P A
Wasteland (Paragr.) - - A
Waxworks L P -
Ween L - -
Willy Beamish (L P) -
Wing Commander + Secr. Miss. - - A
Winzer L - -
Wonderland L - -
Zak Mc Kracken L P A
Zork L - -
L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!
UNSER EINSTIEGS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!
Es ist der 9. November 1989...
Aufschwung Ost
1
ANSTOSS
ASCON
2
B-WING
3
AUFSCHWUNG OST
PC 3.5" dV 84.95
ANSTOSS
PC 3.5" dV 84.95
B-WING
PC 3.5" dV 49.95
die weiteren Plätze IBM-PC
4. INDY CAR RACING dA 99.95
5. T.F.X dV 99.95
6. ELITE 2 - THE FRONTIER dV 94.95
7. TERMINATOR RAMPAGE dV 94.95
8. SUBWAR 2050 dV 109.95
9. FLUGSIMULATOR 5 dV 129.95
10. MANIAC MANSION 2 dV 99.95
Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe der "MEGA FUN" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.
CPS
Frank Heidak
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!
ANKÜNDIGUNGEN
Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.
IBM-PC 3.5 ZOLL
0294 archon ultra dV 94.95
0294 barbie dA 64.95
0294 beethoven dA 94.95
0294 blue force dV 94.95
0294 darkmare dA 94.95
0294 fs5 scenery new york US 84.95
0294 lothar matthäus dA 84.95
0294 return of the phantom dV 109.95
0294 spellcraft aspect of val. dV 89.95
0294 spelunx US 84.95
0294 tom & jerry dA 94.95
0294 ultima 8 - the pagan dA 99.95
0294 ultima 8 - the pagan(sap) dA 49.95
0294 v for victory 3 dA 94.95
0294 we're back dA 94.95
0494 schwarze auge 2 das US 94.95
IBM-PC CD-ROM
0294 blockout dV 29.95
0294 burntime dV 94.95
0294 daughter of serpents dV 94.95
0294 lawnmower man the US 119.95
0294 maniac mansion 2 dV 99.95
0294 muds dV 29.95
0294 rebel assault dV 94.95
0294 spirit of adventure dV 29.95
0294 tennis cup 2 dV 29.95
0294 turrican 2 US 79.95
0494 schwarze auge das US 84.95
SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!
SONDERANGEBOTE
z.T. in englisch (US)
IBM-PC 3.5 ZOLL
african trail simulator US 19.95
arcade 1 US 9.95
arcade 2 US 9.95
arcade bonanza US 9.95
basket master US 19.95
black jack US 9.95
bloodwych dV 29.95
budokan dV 34.95
fantasy pack US 9.95
future wars dV 29.95
khalaan dA 19.95
krisis in the kremlin US 39.95
living jigsaws US 29.95
mario andretti (budget) US 34.95
maze adventures US 9.95
megaphoenix (vga) US 19.95
olympiad collection US 19.95
poker US 9.95
pro tennis simulator dA 34.95
serve and volley US 29.95
space battles US 9.95
space games US 9.95
speed pack (vga) classics US 19.95
sports pack (vga) classics US 19.95
sports spectacular dA 9.95
star pack (vga) classics US 19.95
triple action 4 US 39.95
triple action 5 US 39.95
wwf-wrestle mania dV 29.95
IBM-PC 5.25 ZOLL
battletech (vga) US 29.95
gfl championship football US 19.95
king of chicago US 19.95
olympiad collection US 29.95
pole position US 19.95
savage empire the US 39.95
ZUB. & SOUND
ZUBEHÖR ALLG.
aktiv-boxen am 2s Paar 49.95
diskettenbox 3.5 14.95
diskettenbox 5.25 14.95
joystick flightstick pro dV 179.95
joystick gravis analog pro dA 94.95
joystick gravis schwarz US 84.95
joystick gravis transparent US 94.95
joystick m6 xt/at sv202 dA 24.95
joystick speed raider sv206 dA 34.95
joystick thrustmaster fcs PC 189.95
joystick thrustmaster wcs PC 189.95
thrustmaster rudder pedals PC 289.95
joystick transp. topstar sv227 dA 39.95
maus microsoft original rs-232 84.95
maus track boss dA 99.95
maus transparent sv 712 dA 44.95
SOUNDKARTEN
soundk. roland rap-10/at US 1499.95
soundk. roland scc 1 bundle dA 999.95
soundblaster 16 asp (oem) US 359.95
soundblaster 16 asp dA 459.95
soundblaster 16 basic dA 289.95
soundblaster 16 multi cd dV 439.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV 149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV 239.95
wave blaster karte US 419.95
CD-ROM GERÄTE
cd 16 edutaimnment pack US 1449.95
cd 16 performance pack US 999.95
cd 16 premium pack US 1199.95
cd 16 soundblaster discovery US 799.95
cd-rom philips 205 359.95
cd-rom matsushita+controller dV 444.95
cd-rom mitsumi+controller dV 424.95
AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS
IBM-PC 3.5 "
In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)
aces over europe dV 94.95
alone in the dark 2 dV 99.95
battle isle data disk 2 dV 54.95
betrayal at krondor dV 99.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV 79.95
bundesliga manager prof. dV 79.95
civilization dV 99.95
comanche dA 94.95
comanche mission disk 1 dV 59.95
comanche mission disk 2 dA 69.95
conquests of the longbow dV 94.95
cosmic spacehead dA 69.95
cyberrace dV 94.95
der schatz im silbersee dV 99.95
dune 2 dA 79.95
eishockey manager dA 94.95
eye of the beholder 2 dV 84.95
eye of the beholder 3 dV 94.95
flashback dV 84.95
freddy pharkas dV 94.95
goal! dA 79.95
gobliins 2 dV 89.95
goblins 3 dV 94.95
gunship 2000 dA 99.95
history line dV 89.95
inca 2 dV 99.95
indiana jones 4 dV 89.95
jack nicklaus golf dA 49.95
jurassic park dV 84.95
kings quest 6 dV 99.95
kolumbus dV 79.95
lands of lore dV 79.95
lemmings 2 - the tribes dV 89.95
lhx-attack chopper dV 44.95
lost files sherlock holmes dV 94.95
lost in time dV 99.95
master of orion dA 109.95
microprose f1 grand prix dA 99.95
mig 29 fulcrum dA 99.95
might & magic 5 dV 99.95
might and magic 4 dV 89.95
monkey island 2 dV 89.95
mortal combat dA 79.95
nhl hockey dA 94.95
patrizier der dV 79.95
pinball dreams dA 69.95
pirates gold dV 109.95
populous 2 dA 84.95
populous promised lands dA 44.95
prince of persia 2 dA 84.95
privateer dA 99.95
privateer speech pack dA 49.95
railroad tycoon deluxe dA 94.95
railway challenge dV 84.95
return to zork dA 99.95
schwarze auge das dV 89.95
seal team dA 94.95
sensible soccer dA 74.95
shadow caster dA 94.95
silent service 2 dA 84.95
silverball dA 79.95
sim farm dV 94.95
simon the sorcerer dV 99.95
spaceward ho! für dos dV 89.95
star trek 2 dA 94.95
star trek 25th anniversary dV 94.95
streetfighter 2 dA 79.95
strike commander dA 99.95
strike commander tact. op. 1 dA 49.95
strike speech pack dA 49.95
stronghold dV 94.95
super tetris dA 84.95
syndicate dV 94.95
syndicate data disk 1 dV 49.95
task force 1942 dA 104.95
transarctica dV 69.95
trivial pursuit dV 79.95
ultima 7 - forge of virtue dA 49.95
ultima 7-die schwarze pforte dV 104.95
ultima underworld 2 dA 89.95
wall street manager dA 94.95
wing commander 2 dV 94.95
wing commander academy dA 84.95
winter olympics 94 dA 84.95
x-wing dA 94.95
x-wing mission disk dV 49.95
x-wing upgrade kit dA 69.95
xmas lemmings dA 44.95
zeppelin dV 94.95
NEU! CD-ROM
7th guest (ohne video) dA 84.95
7th guest the mit gravis joyst. dA 177.95
advantage tennis dA 84.95
alone & jack in the dark dA 94.95
arnie 2 dA 29.95
cd-morph avi/flc format dA 24.95
cd-view die qual der wahl dV 44.95
chessmaster pro windows dA 119.95
der rasenmäher mann dV 94.95
discoveries of the deep dA 89.95
ende pc cd spiele 0.00
european championship dA 94.95
falk cityguide (singel) 2cd's dV 69.95
fun games für dos & windows dV 89.95
game arena dV 39.95
gobliins 2 dV 109.95
gobliins dA 119.95
golden 7 dV 104.95
grönemeyer dV 44.95
NEU! CD-ROM
hits for six 3 dV 29.95
hits for six vol. 1 dA 69.95
hits for six vol. 4 dA 69.95
hits for six vol. 5 dA 69.95
humans 1 & 2 dA 84.95
inca 2 dV 129.95
indiana jones 4 + 1000 spiele dV 89.95
invest dV 29.95
iron helix dV 94.95
jurassic park dA 109.95
loom dA 99.95
lords of doom dV 29.95
lost in time dV 119.95
lucas arts classics adventures dV 119.95
m 1 tank platoon dA 104.95
maniac mansion 2 dA 99.95
might & magic 3-5 dV 99.95
news bbs dV 39.95
off limits ! (14 spiele) dA 29.95
oscar dA 79.95
patrizier dV 99.95
power games 93 dV 39.95
promedia grafikpower dA 159.95
protostar dA 84.95
quest & fun dV 84.95
railroad tycoon dA 109.95
return to zork dA 119.95
rings of medusa dV 29.95
sound sensations dV 49.95
spaceward ho ! dV 84.95
star wars chess dA 99.95
strip poker dV 44.95
t.f.x. dV 109.95
toor! (incl. verwaltung) dV 59.95
transworld dV 29.95
winter olympics 94 dA 89.95
wonderland dA 84.95
FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse
VERSANDKOSTEN INLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
VERSANDKOSTEN AUSLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-
bei Versand per Nachnahme netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.
SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN
BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85
BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86
LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN
GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
bitte ankreuzen
Computertyp
□ Kundenmagazin (incl. MEGA FUN)
PP 0494
AUFTRAGGEBER
Name
Straße
PLZ Ort
Telefon
Kreditkartenfirma
Verfall
Kunden-Nr.
Karten-Nr.
AMERICAN EXPRESS
Cards Welcome
VISA
DINERS CLUB INTERNATIONAL
Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

THE ELDER SCROLLS: ARENA

Größer und schöner als Ultima Underworld II? Mit dem ersten Teil der Rollenspiel-Saga »Elder Scrolls« hat sich Bethesda viel vorgenommen.

Wenn böse Tyrannen die Macht übernehmen, lassen sie sich für den frisch gestürzten Ex-Throninhaber gerne etwas Nettes einfallen. Das schlichte Abmurksen des rechtmäßigen Regenten scheint auch Jagar Tharn nicht effektvoll genug zu sein; er verbannt den König von Arena deshalb in eine andere Dimension. Der einzige Schlüssel zu dieser Sphäre ist der legendäre Staff of Chaos – dummerweise unzerstörbar, aber immerhin läßt er sich in acht Teile zerbrechen. Diese Brocken werden in den acht Provinzen von Arena gut versteckt, auf daß der arme König für immer in seinem Dimensions-Knast schmachten möge. Klar, daß Tharn die Regierungstruppen gegen nette Kumpels von der Dämonen-Jobvermittlung auswechseln ließ. Die treuen Anhänger des alten Regimes werden erst mal gemütlich in den Kerker geworfen, wo sie ein bißchen vor sich hin modern dürfen.

Aber jetzt kommen Sie ins Spiel, der aufrechte Held und Bewahrer des Guten. Im allgemeinen Chaos, das eine gewaltsame Regierungsumbildung nun mal mit sich bringt, hat ein doofer Wächter den Zellenschlüssel frei herumliegen lassen. Also büchsen Sie aus, sacken herumliegende Gebraucht-Ausrüstung ein und verprügeln ein paar Wach-Goblins. Geleitet von gelegentlichen Auftritten des Geistes der schönen Ria Silmane entkommen wir den klammen Katakomben und rüsten uns für eine lange Expedition, um die acht Stabteile zu finden.

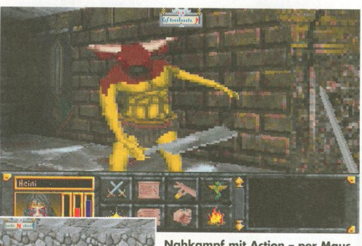
Mit der schönen neuen Edelstahlklinge ist das Nachwuchs-Monster rasch tranchiert

Mit den beiden »Ultima Underworld«-Rollenspielen hat Origin dermaßen viel Ruhm und Kohle gemacht, daß niemand richtig böse sein kann, wenn eine andere Softwarefirma ein – sagen wir mal »nicht unähnliches« – Programm zusammenzimmert. Bethesda, sich bei »Terminator Rampage« zuletzt nicht gerade mit Ruhm bekleckernd, hat jetzt »The Elder Scrolls: Arena« vollendet.



Im Spielverlauf verbessern sich Talente und Ausrüstungsgegenstände Ihres Charakters

Die 3D-Fantasywelt, durch die Sie sich hier bewegen, ist erstaunlich groß und komplex. Wie bei Underworld sehen Sie das Geschehen aus der Perspektive Ihrer Spielfigur, deren Berufsklasse zu Beginn gewählt wird. Je nach Profession ist Ihr Altar Ego unterschiedlich gut für Kampf, Zauberei oder



Nahkampf mit Action – per Maus lassen Sie die Klingen schwingen

Erst nach Erfüllung einer Mission erfahren Sie den nächsten wichtigen Hinweis



HEINRICH LENHARDT

Vergessen Sie das anfängliche Naserümpfen: Das erste Dungeon sieht nicht berühmt aus, die Ähnlichkeiten zu Ultima Underworld wirken zunächst ein wenig arg dick aufgetragen. Man muß schon etwas rumkommen, um anzuerkennen, wieviel Bethesda in Elder Scrolls gepackt hat.

Die 3D-Grafik ist abwechslungsreicher als der Origin-Konkurrent, aber kein Tempo-Wunder – höchste Detailstufen sollte man sich nur auf einem schnellen Local-Bus-System gönnen.

Die Fülle an Schauplätzen und Gegenständen ist üppig; das Kampfsystem sorgt für eine nette Prise Action. Der Befriedigungsfaktor beim Zerschnippeln widerlicher Orks ist dank starker Grafik und spannender Soundeffekte besonders hoch.

Der Spielverlauf wurde angenehm »halb-linear« gestaltet: Auf der einen Seite hat man ständig die nächste Stabsuch-Aufgabe konkret vor Augen; andererseits kann man ein bisserl abschweifen und beliebig Mini-Quests und Dungeon-Besuche einschieben oder einfach Land und Leute kennenlernen.

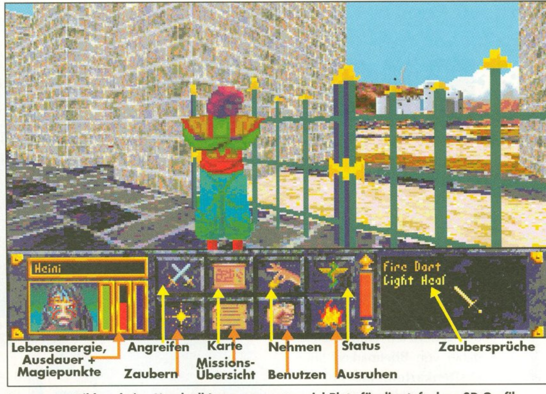
Bei der Komplexität hat Bethesda fast schon ein wenig zuviel des Guten getan. Angesichts der Dienstleistungs-Dichte in den Städten wäre es nett gewesen, von vornherein alle Gebäude auf dem Plan zu beschriften. Die Dialoge mit anderen Personen beschränken sich aufs Abfragen immer der selben Punkte. Und die Story, bei Fantasy-Spielen ein nicht zu unterschätzender Spielspaß-Heber, schleppt sich eher mittelmäßig dahin.

Doch es gibt genug Stärken, um solche Detail-Schnitzer vergessen zu machen. Die epische Aufgabe, die schön in 3D inszenierten Schauplätze und nicht zuletzt das fetzige Kampfsystem machen Elder Scrolls zur angenehmen Rollenspiel-Überraschung der Saison.

Viel Spiel fürs Geld, äußerst motivierend und eine deutsche Version soll in Kürze folgen – dieses Programm wird mich noch ein paar Wochenenden kosten...

die Diebeskunst geeignet; Alleskönner wie der »Battlemage« stehen auch zur Wahl. Sobald Sie eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten durch Erforschen und Monsterkillen gesammelt haben, wird lautstark eine »Beförderung« bekanntgegeben. Sie dürfen dann eine Handvoll Talentpunkte beliebig auf die einzelnen Kategorien wie Kraft, Intelligenz oder Schnelligkeit dazu addieren.

Das riesige Spielgebiet ist gespickt mit Dungeons, Städten, Geschäften, Monstern und freundlichen Spielfiguren. Tagsüber geben nette Bürger gerne Auskunft auf Ihre Fragen nach Gerüchten oder der nächstgelegenen Kneipe; nächtens treiben sich Monster und Mordbuben herum.



Am unteren Bildrand eine Handvoll Icons, ansonsten viel Platz für die stufenlose 3D-Grafik

Bei Kämpfen kommt eine Prise Action ins Spiel: Mir dem rechten Mausknopf kontrollieren Sie direkt den Waffenarm Ihrer Spielfigur und können so Höhe, Technik und Richtung des Angriffs genauer bestimmen.

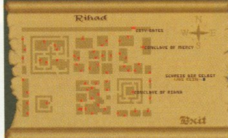
Das Monster-Tranchieren erlaubt mehr kämpferische Freiheiten als das Vorbild Ultima Underworld. Eher simpel ist hingegen das Magiesystem von Elder Scrolls. Jeder Spruch verbraucht eine bestimmte Anzahl von Magiepunkten; um einen Zauber auszuführen, klickt man einfach seinen Namen im entsprechenden Menü an. Sowohl Lebensenergie als auch Magiepunkte erneuern sich, wenn Sie ein sicheres Plätzchen finden, an dem Sie sich ein paar Stunden lang aufs Ohr hauen können.

Um von einer Landesprovinz zur anderen zu reisen, klickt man sie einfach auf der Übersichtskarte an. Zusätzliche Details spendiert das Automapping für die unmittelbare Umgebung: Umrisse und Türen in bereits besuchten Gebieten werden automatisch eingezeichnet; zusätzlich lassen sich Notizen auf den Karten festhalten. **(hl)**



Während wir durch ein Bächlein schwimmen, können wir keine Axt schwingen – aber diesen Feuerzauber auf die beiden Goblins loslassen





Automapping-Vielfalt von der Provinz-Übersicht bis zum Detailplan einer Stadt



IM WETTBEWERB

Ultima Underworld II	94
Betrayal at Krondor	83
ELDER SCROLLS: ARENA	**82**
Lands of Lore	81
Eye of the Beholder III	73

Ultima Underworld II spürt den Atem des Verfolgers Elder Scrolls im Nacken. Bethesdas neues Rollenspiel kann überzeugen; Mit schnellerer Grafik, fesselnderer Story und etwas mehr Übersichtlichkeit wäre eine noch höhere Wertung drin gewesen. Betrayal at Krondor treibt weniger optischen Aufwand, verläßt sich aber auf spannende Geschichte und taktisches Kampfsystem. Lands of Lore bietet nicht soviel Tiefgang, ist aber für Rollenspiel-Einsteiger die beste Wahl. Spielerisch und technisch überholt wirkt hingegen die bis dato letzte Episode der Beholder-Serie.



THE ELDER SCROLLS: ARENA

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Bethesda
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 25 MByte

Besonderheiten:
MS-DOS Version 5.0 (aufwärts) erforderlich. Automapping-Funktion zeichnet Karten mit.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

82

BIG SEA

Pflanze und erobere! Nur wer die schönsten Bananen züchtet, hat genügend Geld zur Unterwerfung der Welt.

Es gibt zahlreiche Hobbys, denen man nachgehen kann: Die einen schwitzen sich bei einer Sportart den Frust aus den Körperporen, andere basteln an der Modelleisenbahn oder optimieren ihr Computersystem.

Viele Menschen hingegen haben eine ausgeprägte Sammelleidenschaft. Die Palette der gehorteten Dinge reicht dabei von Briefmarken über Visitenkarten, bis hin zu Schrumpfköpfen bei einigen Eingeborenenstämmen. Wirklich beängstigend wird es für die Umwelt, wenn jemand als Steckenpferd eroberte Städte sammelt.

Genau dies ist der Inhalt von »Big Sea«. Ihre Brötchen verdienen Sie sich dabei mit dem Anbau von Feldfrüchten, um aus dem Erlös Armeen zu finanzieren, mit denen fremde Städte eingenommen werden. Bis zu vier menschliche Spieler treten gegeneinander an – alternativ springt jedoch auch der Computer als Ersatz ein. Die konkurrierenden Mitspieler erhalten eine jeweils unterschiedliche Aufgabe zugeteilt, die darin besteht, eine bestimmte Zahl gegnerischer Städte und Burgen militärisch einzukassieren.



Die Karte der zu erobernden Fantasy-Welt

Die Handlung ist rund um ein Binnenmeer angesiedelt; Schiffe sorgen daher für den Transport von Soldaten und Waren. Man startet in der Stadt Nuomis, in der Sie Söldner anwerben können. Nuomis ist gleichzeitig der einzige Ort, an dem sich ein niedergelassener Händler befindet. Ein besseres Geschäft ist mit den umherziehenden Kaufleuten möglich, die sich jedoch in jedem Monat des Jahres in einer anderen Stadt befinden.



Die Resultate der Landkämpfe werden automatisch berechnet; nur Piratenüberfälle haben ein Action-Element

Die einzelnen Orte sind mit einer Herberge ausgestattet, in der Sie mehrere Tage übernachten können, um beispielsweise die Zeit bis zum Eintreffen der Kaufleute zu überbrücken. In der Kneipe lassen sich finstere Gesellen zum Ausspionieren des gegnerischen Lagers oder für einen Mordanschlag auf einen Stadtmagier anwerben. Da gerade feindliche Zauberer Ihre Truppen erheblich dezimieren, ist dies ein durchaus sinnvoller Schritt.

Das Farmland um eine Stadt herum ist in einzelne Parzellen unterteilt, die meist verschiedenen Besitzern gehören. Um den eigenen Landbesitz zu erweitern, ist es möglich, Flächen dazuzukaufen oder von anderen Mitspielern zu erobern. Für die eigene Scholle wählen Sie aus, ob Kaffee, Fleisch, Gewürze, Wein oder Bananen produziert werden. Die Erzeugnisse muß man in einem Farmlager unterbringen, von dem aus eine problemlose Überführung in das jeweilige Hafenlager möglich ist. Genug Lagerfläche – ob auf den Farmen oder in den angesteuerten Häfen – ist für die Verschiebung der Ware essentiell.

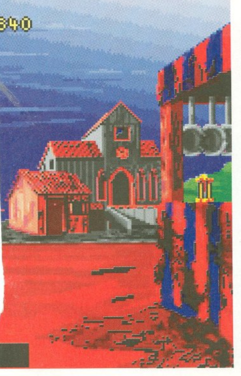
Im Hafen be- und entlädt man, baut neue Frachter oder Kriegsschiffe und stellt einen Flottenverband zusammen, mit



THOMAS WERNER

Wenn der Griff in die Spielkonzept-Mottenkiste gar so tief ausfällt, dann sollte man ein paar wirklich originelle Ideen hinzufügen und das Programm wenigstens handwerklich solide gestalten. »Big Sea« ist ein Beispiel, wie es nicht geschehen sollte: Eine mittelmäßige technische Umsetzung mit reizlosen Grafiken umrahmt ein sehr blasses und atmosphärisch schwaches Stück Software.

Die Mischung aus »Patrizier«, »SimFarm« und dem Brettspiel »Risiko« funktioniert in der hier servierten Form nicht und läßt die Motivation in den Keller sinken. Anstatt die seltenen Piratenüberfälle mit der Kanonenszene zu illustrieren, hätte man sich beispielsweise für die statistisch ausgefochtenen Schlachten eine zumindest optisch ansprechendere Lösung überlegen können. Man wird das dumpfe Gefühl nicht los, die Programmierer von Big Sea wären mit ziemlicher Lustlosigkeit bei der Arbeit gewesen.



Die Gebäude stehen für unterschiedliche Programmfunktionen

dem Sie einen neuen Hafen ansteuern. Die Seereise benötigt mehrere Tage und verläuft automatisch. Einzig spezielle Ereignisse wie Stürme oder Begegnungen mit anderen Schiffen unterbrechen die Überfahrt. Gegebenenfalls trifft man so auf einen Magier, der sich Ihnen anschließt, oder hat in einer kleinen Actionsequenz mit Kanonen auf Piraten zu feuern. Flugdrachen stehen als alternatives Fortbewegungsmittel für den Spieler zur Verfügung, transportieren hingegen weder Güter noch Soldaten.

Vom Büro aus verlagern Sie die Söldner und befehlen Angriffe auf feindliche Camps oder die Burg. Bei einer Schlacht zwischen Ihren Truppen und gegnerischen Einheiten zeigt eine Statistik die Zahl der verbliebenen Kämpfer und somit den Verlauf an. **(tw)**



Ein Blick über die Parzellen einer Farm



BIG SEA

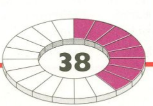
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Starbyte
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 600 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

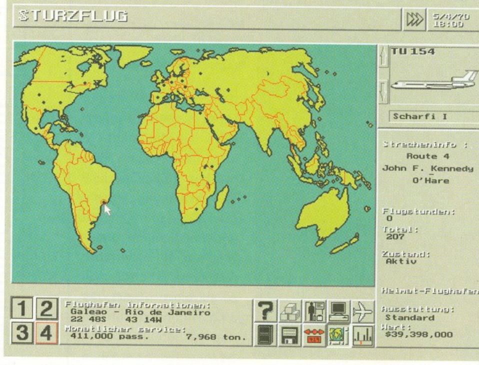
Besonderheiten:
Bis zu vier menschliche Spieler.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und VGA.



AIRLINES

Bananen nach Heathrow oder Passagiere gen Übersee? Der einsame Manager einer aufstrebenden Fluglinie jongliert im Kampf um Marktanteile mit Millionen.



Die meiste Zeit blicken Sie auf diese triste Weltkarte, wo die Luftflotte unsichtbar ihre Kreise zieht

Wie bitte? Ein jämmerliches Rudel Charter-Passagiere nach London? Da brauchen wir nicht den guten, teuren Airbus einzusetzen; eine leicht gebrauchte Tupolev tut's auch – echte sozialistische Wertarbeit. Außerdem dröhnen die Triebwerke laut genug, um die verdächtigen klappernden Geräusche zu übertönen, die beim Landeanflug immer auftreten. Doch auch die betagte Mühle für den Billigflieger-Alltag sollte regelmäßig gewartet werden. Ansonsten droht eine zeitaufwendige Zwangsreparatur oder steigende Absturzgefahr, was die Popularität einer Fluglinie nicht gerade nach oben schnellen läßt.

Die Autoren von Wirtschafts-Simulationen haben eine Vorliebe für das Transportwesen. In den letzten Monaten bekamen wir reichlich Gelegenheit, Speditionen, Eisenbahn-Gesellschaften oder Zeppelin-Fluglinien zu managen. Fehlen eigentlich nur noch ein paar Flugzeuge zum Glück; just diese Lücke will »Airlines« schließen. Als Boß einer frisch gegründeten Airline beginnen Sie im Spieljahr 1970 den Wettbewerb gegen bis zu vier Gegner (wahlweise menschlich oder vom Computer gesteuert).

Am Anfang besitzen Sie nur ein paar Millionen an flüssigen Mitteln und 100 Prozent der Aktien Ihrer Firma, die Sie teilweise verscherbeln können, um den Cash-Bestand zu erhöhen. Mit dem Erlös kauft man Flugzeuge und stattet sie mehr oder weniger komfortabel aus. Vom gebrauchten Ostblock-Brummer bis zur neuen Concorde ist für jeden Geldbeutel etwas im Angebot. Reichweite, Platzangebot und Transportart (Fracht oder Passagiere) sind von Flieger zu Flieger unterschiedlich.

Sie legen jetzt noch auf einer Weltkarte die Route für einen Linienflug fest, geben den gewünschten Ticketpreis an und lehnen sich zurück. Das Programm setzt die Maschine jetzt vollautomatisch ein, während Spieltag für Spieltag verstreicht.

Neben dem Ausloten von profitablen Linienverbindungen lockert nur der Blick auf die Charter-Auftragsliste das Geschehen auf. Wenn Sie kurzfristig eine bestimmte Route zuverlässig abdecken können, winken besonders hohe Prämien. Außer zufälligen Ereignissen wie Ölkrise (Sprit wird teurer) oder Streik (gönnen Sie den undankbaren Mitarbeitern eine Gehaltserhöhung) bietet der Fluglinien-Alltag keine Überraschungen. Zählen Sie schön Ihr Geld, kaufen Sie neue Flugzeuge und werfen Sie mal einen aufrüttelnden Blick auf die Firmenbilanzen, wenn der Tiefschlaf Sie zu übermannen droht. **(hl)**



Im Laufe der Jahre wächst das Angebot an Flugzeugtypen



HEINRICH LENHARDT

Was ist langweiliger als ein 8-Stunden-Flug in der Touristenklasse, bei dem im Bordkino eine Magarethe-von-Trotta-Tragödie gezeigt wird? Airlines, das typische Beispiel für eine Wirtschafts-Simulation der Kategorie »Bitte nicht... und weckt mich auf, wenn es vorbei ist«.

In diesem Genre gab es in letzter Zeit sehr viele Neuerscheinungen; manche waren lau, andere hingegen richtig gut. Airlines wirkt wie ein Relikt aus den Mitt-80ern, als solche Programme dermaßen selten waren, daß man für den größten Schnarcher dankbar sein mußte.

Die Abwechslung ist höchst bescheiden, das ganze Feeling ausgesprochen steril. Zum eintönigen Spielablauf paßt die hochauflösende, aber gnadenlos unspektakuläre Grafik. Angesichts dieser Schlafpille im Sturzflug weiß man Alternativtitel wie Ikarions »Zeppelin« erst wieder richtig zu schätzen.



AIRLINES

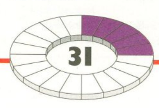
- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❏ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❏ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❏ Super VGA
- ❏ General Midi
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Wirtschafts-Simulation
Hersteller	Interactivision
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 600 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Bis zu vier Spieler können abwechselnd teilnehmen.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.



LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

Für AMIGA und PC

Volle Segel voraus in eine spannungreiche Strategie- und Handelssimulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Cristoph Kolumbus im Auftrag der spanischen Krone auf Entdeckungstour gehen oder als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich. Heuern Sie die Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht´s auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator versetzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt.



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung, Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.

CHRISTOPH KOLUMBUS

SOFTWARE 2000

Features

- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Maussteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt

Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Kolumbus", Postfach 110, 23691 Eutin.

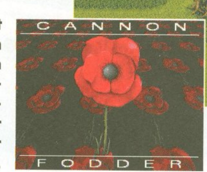


SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

CANNON FODDER

Skandal-Kriegsspiel oder gekonnt zynische Soldaten-Satire? Über den Inhalt läßt sich streiten, aber einen gewissen Spielwitz kann man »Cannon Fodder« kaum absprechen. Sensible Software präsentiert hier Action und Strategie mit entfernter »Syndicate«-Verwandtschaft.

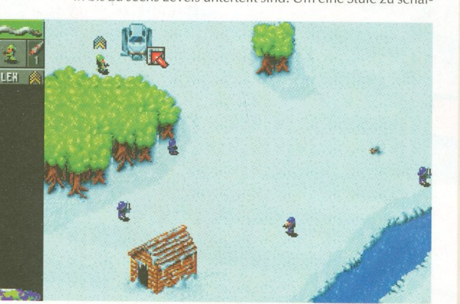


Soldaten sind nichts anderes als Kanonenfutter. Irgendein Politiker sorgt dafür, daß der erstbeste General junge Burschen in eine Uniform steckt und aufs Schlachtfeld schickt, damit sie dort massakriert werden. Daß Kriege sich auf solche zynischen, sinnlosen Inhalte reduzieren, ist sicher auch dem englischen Programmierteam Sensible Software bewußt. Die Schöpfer solch friedliebender Titel wie »Sensible Soccer« schafften letztes Weihnachten das Kunststück, mit einem abgrundtief makabren Kriegsspiel Platz 1 der Amiga-Verkaufscharts zu erobern. »Cannon Fodder« versprach »War has never been so much fun!« und kreuzte ein durchaus eigenständiges Action-/Strategiespiel-Konzept mit »Syndicate«-Anleihen.

Begleitet von digitalisiertem Röcheln hauchen hier niedliche kleine Bildschirm-Soldaten effektreich das Leben aus. Die Darstellung ist zwar keinesfalls fotorealistisch, aber wenn es ein Comic-Männchen in viele kleine Pixel zerreißt, ist das nicht unbedingt jedermanns Sache. Ob bundesdeutsche PC-Besitzer mit solch rauhem Humor zurecht kommen, wird sich zeigen: Die MS-DOS-Umsetzung des Überraschungshits wurde jetzt von Virgin veröffentlicht.

Cannon Fodder erstreckt sich über 24 Missionen, die jeweils in bis zu sechs Levels unterteilt sind. Um eine Stufe zu schaffen, müssen Sie ein bestimmtes Ziel erreichen – mit mindestens einem Überlebenden. Sind die Aufgaben anfangs noch simpel, (»Alle Gegner vernichten«, »Sämtliche Gebäude zerstören«), müssen Sie später auch Geiseln befreien oder einfach dafür sorgen, daß kein einziger Zivilist von den feindlichen Truppen erwischt wird. Besonders nett: Mehrere Missionsziele werden miteinander kombiniert und müssen in einer beliebigen Reihenfolge abgehakt werden, bevor es weiter geht.

Nur nach Abschluß einer kompletten Mission haben Sie die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. Alle überlebenden Spielfiguren werden um einen Rang befördert. Erfahrene Männchen reagieren in den folgenden Einsätzen etwas schneller und intelligenter. Die Opfer der letzten Mission bekommen ein Kreuzchen auf dem Hügel spendiert, der das Zwischenbild ziert – je höher der Rang, desto aufwendiger der Grabstein. Eine nicht minder morbide High-Score-Liste kommt dazu: Diejenigen Spielfiguren, die vor ihrem Abtreten am meisten Gegner erwischt haben, erscheinen in einer Tabelle. Die verwaisten Plätze in Ihrem Trupp werden außerdem mit frischem Kanonenfutter aufgefüllt: Ein Offizier winkt die Zivilisten durchs Tor, die Schlange stehen, um sich beim Kriegsspielen verheizen zu lassen. Nehmen Sie diese abar-



Auch in Eis und Schnee gibt's praktische Vehikel: Die Schneeraupe hat ein schnelles Bordgeschütz

HEINRICH LENHARDT

Die Umsetzung des leicht abartigen Spielprinzips könnte nicht morbider sein: Sämtliche Soldaten sausen so putzig über den Bildschirm, daß man an die Fußballer aus Sensible Soccer erinnert wird. Die Comic-Idylle wird jedoch jäh gestört, wenn getroffene Figuren in Pixelteilchen zerfetzt werden, während dazu ein digitalisiertes Röcheln aus dem Lautsprecher dröhnt.

Ich privat halte die gezielten Geschmacklosigkeiten und den zynischen Humor von Cannon Fodder für ehrlicher und weniger gefährlich, als die Feindbild-Darstellung in so mancher militärischen Simulation. Ich gehöre allerdings auch zu den Leuten, die selbst über die herberen Gags von Monty Python noch lachen können...

Bei allen moralischen Fallstricken – beurteilt man alleine die spielerische Seite, verdient sich Cannon Fodder Respekt. Auch wenn das Programm auf den ersten Blick wie ein Syndicate-Action-Ableger mit Comic-Grafik anmutet, beweisen Steuerung und Ablauf genug Eigenständigkeit.

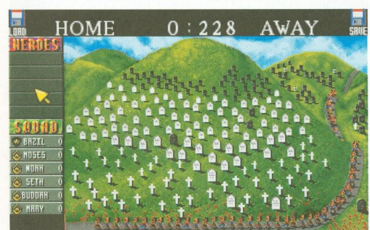
Dem abstrahierten Gemetzel haftet dabei eine hartnäckige Spielbarkeit an. Man will es eigentlich gar nicht wahrhaben, aber das ist eine dieser »idiotischen« Ballereien, die beängstigend motivierend sein können.



Ohne die richtige Strategie sind die meisten Mission nicht zu lösen. Bei Punkt A den Hubschrauber besteigen, um die Geschütze am Fluß überqueren zu können. Bei B in den Panzer wechseln, mit dem an Punkt C die gegnerische Basis zerlegt wird.

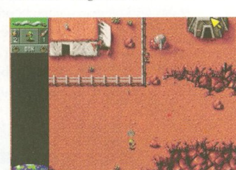
Im satten Dschungelgrün sind die Gegner schwer zu erkennen

tige Aufmachung aber bloß nicht ernst; hier handelt es sich um eine besonders schwarze Ausgabe typisch britischen Humors. Die Grenzen zur Geschmacklosigkeit sind dabei fließend und hängen von der persönlichen Schmerzgrenze des Betrachters ab.
Über alle Zweifel erhaben ist aber die Steuerung, welche eine originelle und leicht zugängliche Action-Kontrolle mit der Maus erlaubt. Klicken Sie mit dem Cursor an eine bestimmte Stelle, damit Ihr Trupp dorthin läuft. Klickt man hingegen mit dem rechten Mausknopf auf eine Position, wird diese von Ihren Männchen unter Beschuß genommen. Halten Sie die rechte Taste gedrückt und betätigen zusätzlich die linke, wird eine Sonderwaffe eingesetzt. Auf der Anzeige am Bildrand legen Sie fest, ob es sich dabei um eine Granate oder eine Bazooka handelt. Der Vorrat an beiden durchschlagkräftigen Extras ist begrenzt; durch das Aufsammeln von Munitionsdepots füllen Sie die Reserven wieder auf.
Granaten kullern kurz auf ihr Ziel zu, bevor sie explodieren. Ohne ihre Sprengkraft können keine Gebäude zerstört werden. Bazookas haben eine ähnlich verheerende Wirkung, doch sie werden nicht in hohem Bogen geworfen, sonder rasen direkt dem Ziel entgegen. Auf jeden Fall sollten Sie etwas Abstand halten, damit nicht eine Ihrer Spielfiguren in den beachtlich großen Explosionsradius gerät.
Weitere Extras, nach denen Sie Ausschau halten sollten, spendieren bei Berührung vorübergehende Unverwundbarkeit, zielsuchende Spezial-Bazookas oder befördern Ihre Mannen flugs zum höchsten Rang.



Mächtig makaber: Für jede dahingeschiedene Spielfigur gibt's einen Grabstein

So weit klingt alles nach einem wenig tiefgründigen Ballerspiel, aber einige Strategie-Details wurden dazugepackt. So können Ihre Spielfiguren herumstehende Fahrzeuge entern, mit ihnen fahren und dabei die Bordwaffe benutzen. An Bord eines Hubschraubers, Panzers oder Jeeps kann man besser geschützt durch die Gegend rumpeln. Einzelne Spielfiguren dürfen außerdem bestimmte Geschütztürme »entern« und die dicke Kanone einsetzen.
Ihre Gruppe, die aus bis zu sieben Männchen besteht, läßt sich aufsplitten. Während Sie einen Teil der Mannschaft direkt unter Kontrolle haben, halten die Hinterbliebenen ihre Position und schießen automatisch auf näherkommende Gegner.
Die sind bei der Wahl ihrer Mittel auch nicht zimperlich. Mit Granatwerfern bestückte Posten können Ihre Spielfiguren auf einen Schlag ausschalten; feindliche Hubschrauber kommen angerattert, um urplötzlich zusätzliche Truppen abzusetzen.
Das Gelände sowie die Verteilung von Gegnern, Fahrzeugen, Munition und



Wir schießen uns den Weg zur Kanonenkuppel frei...



...und dann rein ins Geschütz, um dem Kollegen Rückendeckung zu geben



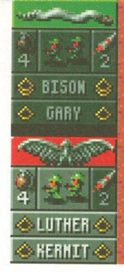
IM WETTBEWERB

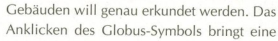
Syndicate	89
Doom	85
CANNON FODDER	75
Alien Breed	58
Campaign II	28

Cannon Fodder kann es in punkto Grafik, Anspruch und Tiefgang nicht ganz mit dem großen Strategie-Bruder Syndicate aufnehmen. Dafür ist es leichter zugänglich und bietet eine stärkere Action-Betonung. Wer ballern pur in 3D erleben will, ist beim deftigen Doom immer noch am Besten aufgehoben – auch dieser Titel ist nichts für zartbesaitete Naturen. Alien Breed bietet eher schlichte Schießereien, auch für zwei Spieler gleichzeitig. Und wie tief unten man landen kann, wenn man seine Kriegsspielereien zu ernst und langweilig ausführt, zeigt Campaign II.



Bei der niedlich-brutalen Grafik zerreißt es die Sprites Pixel für Pixel



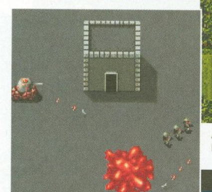


Das Quartett wurde in zwei unabhängige Teams aufgesplittet

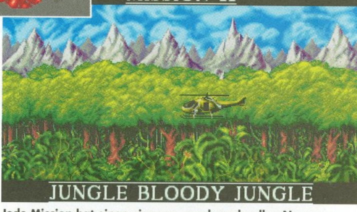
Auf der Übersichtskarte markiert das rote Kreuzchen Ihre momentane Position

Gebäuden will genau erkundet werden. Das Anklicken des Globus-Symbols bringt eine Übersichtskarte auf dem Bildschirm, worauf Ihre momentane Position mit einem Kreuzchen markiert ist. Auch die Besonderheiten des Szenarios haben ihre Tücken. Es gibt fünf Landschaftstypen von der arktischen Eiswüste bis zum Dschungel. Wasser läßt sich durchschwimmen, aber man darf dabei nicht schießen. Bäume können als Deckung genutzt, aber mit entsprechender Feuerkraft auch zerbröselt werden. Abgründe sind eine tödliche Gefahr für jede Spielfigur – und die einzige Brücke wird garantiert gut bewacht. Bei Schnee und Eis kann es ekelhaft rutschig werden, dafür erweist sich hier so mancher Schneemann als Extra-Spender. In allen Gebieten gleichermaßen garstig sind Minen und Selbstschußanlagen, die man tunlichst umgehen sollte.

Nichts als Probleme mit diesen Granatwerfern – das aufmunternde »try again« bekommt man ausgesprochen oft zu sehen



Im letzten Level müssen Ihre Jungs Fersengeld geben



Jede Mission hat einen eigenen, geschmackvollen Namen

BORIS SCHNEIDER

Schön zynisch: Cannon Fodder ist optimal zum Abreagieren nach einem Streit mit dem Chef oder einem Besuch von der Steuerfahndung. Das wilde Gemetzel macht auf mich den Eindruck eines »Syndicate Light«: Weniger Strategie, dafür aber noch mehr Action.

Was Cannon Fodder an Komplexität abgeht, macht es mit witzig-frechen Ideen wieder wett. Technisch ist das Ganze originell in Szene gesetzt. Die kleinen Soldaten wuseln Lemmings-gleich durchs Gelände, Fahrzeuge und Geschütztürme sind mit Liebe zum Detail animiert. Daß dieses muntere Treiben einem britischen tiefschwarzen Humor entspringt, muß man natürlich akzeptieren.

Sensible beweist, daß ein gutes Team auch aus einer simplen Idee ein professionelles Spiel zimmern kann. Von der ausgefeilten Steuerung bis hin zum abwechslungsreichen Leveldesign kann Cannon Fodder überzeugen.

In der Praxis hilft oft nur Ausprobieren: Wenn Sie einmal einem Geschützturm-Posten vor die Mündung gelaufen sind, werden Sie beim nächsten Versuch aus Erfahrung klug geworden diese Ecke mit einer anderen Strategie angehen. Vielleicht sollten Sie erst die Wachhäuschen in die Luft jagen, damit von dort keine weiteren Angreifer angesaust kommen? Doch bei allen dezenten Strategie-Einflüssen verlangt Cannon Fodder in erster Linie schnelle Reflexe. Wenn eine Horde gegnerischer Guerillas urplötzlich angestürmt kommt oder ein Granatwerfer seine Mündung auf Ihre Mannen richtet, ist blitzschnelles Ausweichen mitunter die beste Lösung.

Die Anleitung hält die schwarzhumorigen Sprüche konsequent durch: »Macht das ja nicht zu Hause nach, Kinder« lautet ein weiser Rat – gefolgt von dem Hinweis, nach der Schlacht möge der wohlerzogene Soldat nicht vergessen, seine Hände zu waschen. **(hl)**

CANNON FODDER

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Action/Strategie
Hersteller	Virgin/Sensible Software
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 600 KByte + 128 KByte XMS für Soundblaster-Effekte Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: Schwarzhumorige Mischung aus Action und Strategie – nichts für Kinderhände!

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

75

RUSSIAN 6-PAK

Nach längerer Flaute gibt's endlich eine neue Sammlung knuffiger Windows-Denkspiele. Interplays Sechserpack an Tüfteleien macht garantiert mehr Spaß als Word 6.0...



Bei Master of Bombs müssen Sie die Knallkörper so lagern, daß möglichst viele Zündkontakte eine Brücke bilden

Armes Rußland: Jelzin hat ständig Schnupfen, im Parlament tummeln sich radikale Spinner und mit der üblen Spielesammlung »Moscow Nights« wurde das Image der landeseigenen Programmierer beschmutzt. Eine amerikanisch-russische Co-Produktion will klarstellen, daß im Osten auch genießbare Tüfteleien gedeihen. US-Publisher Interplay veröffentlicht mit »Russian 6-Pak« einen Sampler der Jungs von »Mir-Dialogue«. Daß man unter dem Windows-Dach Sammlungen knuffiger Zwischendurch-Denkspiele prima verkaufen kann, machte Microsoft mit seinen »Entertainment Packs« vor.

Hier die sechs Spiele von Russian 6-Pak in der Kurzvorstellung. »Flying Pictures«: hat verblüffende Ähnlichkeit mit dem guten alten Taito-Spielautomaten »Flipull«. Das Dada-Spielprinzip: Männchen hat Klötzchen mit Bildchen. Schmeißt auf Stapel mit vielen Klötzchen. Aber: muß treffen Klötzchen mit gleichem Bildchen! Das Wurfobjekt nimmt dann das Symbol des Steins an, der neben dem gerade abgetragenen Klotz liegt (hä?). Ein bißchen Glück bei der Verteilung der Symbole ist immer dabei, aber man muß auch voraus denken, um möglichst viele Steine auf einen Wurf abzutragen.

Das Steine-Abräumen bei Flying Pictures erfordert gutes Vorausplanen. Im Hintergrund ruhen idyllisch Hauptmenü und Programm-Manager.

»Fast Ring«: Der langweilige Schwager von »Pipemania«. Auf dem Bildschirm erscheinen im Sekundentakt Teile einer Rohrleitung, deren Neigung per Mausklick gedreht wird. Ziel der Chose: Bildung einer durchgehenden Ringstraße; die betreffenden Felder verschwinden dann. Das selbe in Grün gibt's bei »Line Man«: Auf einem 10 x 10 Felder großen Brett tauchen Pünktchen auf, die Sie nur durch Ketten im 90-Grad-Winkel verbinden können.

Weiter mit »Master of Bombs«, einer halbwegs originellen Tetris-Variante. Statt harmloser Klötzchen stapeln Sie hier Hochexplosivitäten. Granaten, Dynamit & Co. müllen langsam den Bildschirm voll. Nur sporadisch kommt der Zünder, dessen Funkenschlag für partielle Befreiung sorgt. Damit's eine schöne Kettenreaktion wird, die möglichst viele Böller wegputzt, sollten Sie beim Absetzen der danieder schwebenden Teile Lunte an Lunte plazieren.

»Crete« ist ein weniger explosives Labyrinth-Verschiebespiel. Schubsen Sie einen Block durch die Gänge, um die Wände umzuwinkeln. Arg schlicht wird's bei »Shadows«: Bei diesem frugalen Reaktionstest müssen Sie mit einem Fadenkreuz gegen unschuldige Farbkleckse anrempeln. Alles prallt munter von den Rändern des Spielfelds ab; nur mit Fingerspitzengefühl läßt sich die gesamte Bagage innerhalb des Zeitlimits zermatschen.

Besonderer Service für High-Score-Jäger: Neben den Bestenlisten für die einzelnen sechs Spiele errechnet das Programm auch die Gesamtpunktleistungen der Spieler. Ein idealer Nährboden für verbissene Großraumbüro-Turniere diesseits und jenseits der Mittagspause. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Unter Windows nichts Neues: Sechs Spielchen der unteren Mittelklasse, die zumindest eine tadellose professionelle Aufmachung spendiert bekamen. An Score-Tabellen, Optionen und ausführlichen Hilfe-Texten herrscht kein Mangel. Letztere erklären die (simplen) Regeln aber nur in Englisch, da Russian 6-Pak bis dato nur als USA-Import erhältlich ist. Flying Pictures und Master of Bombs sind OK, die anderen vier Titel gerieten arg öde. Also nix berühmtes und von Tetris-Niveau meilenweit entfernt. Wer solche Windows-Knobeleien generell schätzt und sammelt, kann aber zugreifen: routinierte Unterhaltung ohne sonderliche Glanzlichter.

RUSSIAN 6-PAK FÜR WINDOWS

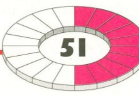
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ■ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel-Sammlung
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel (Erklärungen im »Help«-Menü)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte unter Windwos 3.1
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich. Separate High-Score-Listen werden gespeichert.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus, VGA und Windows 3.1.





Flying Pictures



Fastring





Lineman



Master of Bombs





Crete



Shadows

AIR FORCE COMMANDER



Von den Flugplätzen aus entsenden Sie Ihre Männer ins Feindesland

Luftkrieg über Europa und dem Nahen Osten – Sie sind als Oberbefehlshaber dabei.

Eine goldene militärische Regel lautet: Man kann einen kriegerischen Konflikt nicht nur alleine aus der Luft gewinnen. Zumindest beim Heer ist man sich in dieser Beziehung absolut sicher. Einige Luftwaffenoffiziere mögen dies jedoch aus Stolz über ihr fliegerisches Können anders sehen, und gerade aus dieser Fraktion kam wohl die Inspiration zum »Air Force Commander«. Sie führen bei diesem Programm nämlich ausschließlich mit Ihren Luftstreitkräften, sowie Ihnen unterstehenden Raketenstellungen den Kampf gegen den jeweiligen Gegner.

Zwei verschiedene Zeitepochen und Regionen – der zweite Weltkrieg über Europa sowie der Nahe Osten – stehen zur Auswahl und haben jeweils 28 Szenarien mit unterschiedlichen Konstellationen und variierendem Schwierigkeitsgrad. Mal bekriegen sich die kleinen Golfstaaten in wechselnden Allianzen, mal werden Israel und die USA in den Kampf hineingezogen.

In der Radaransicht werden Ziele festgelegt und Flugbewegungen beobachtet

Auf der übersichtlichen Radarkarte sind alle Ziele in Reichweite Ihrer Stationen eingetragen, sowie sämtliche Flugbewegungen zu erkennen; in dadurch nicht erfassten Bereichen sorgen AWACS-Flugzeuge für Aufklärung. Es empfiehlt sich, den Gegner durch die gezielte Zerstörung seiner Radarstationen zu erblinden und auf diese Weise zu einem strategischem Vorteil zu gelangen. Die Satellitenkarte bietet detaillierte Informationen zu den militärischen und zivilen Einrichtungen.



Das Satellitenbild einer Stadt

Auf den Flughäfen sucht man einzelne Staffeln aus und erteilt ihnen gezielt Befehle wie das Abfangen feindlicher Flugzeuge oder die Bombardierung von Bodenzielen. Patrouillenflüge sorgen für die Sicherheit des eigenen Territoriums. Die unterschiedlichen Flugzeug- und Hubschraubertypen sind für die einzelnen Aufgaben unterschiedlich gut geeignet. Sie legen nun auf der Karte noch ein Ziel bzw. die Flugroute fest, und schon heben die Flieger ab. Auf Wunsch tanken die Flugzeuge nach der Landung wieder auf und greifen automatisch erneut das gleiche Objekt an. Die Zieleinstellung bei Raketenbasen hingegen muß nach jedem Abschuß vorgenommen werden. Da die Aktionen in Echtzeit erfolgen, sollten Sie den Gegner stets im Auge behalten.

Bei Bedarf verlegt man Einheiten zu anderen Stützpunkten oder repariert sie – was Zeit und Rohstoffe kostet. Es ist wichtig, genau zu überlegen, wozu die mitunter knappen Ressourcen eingesetzt werden; oft ist es daher besser, Einrichtungen oder Basen zeitweise stillzulegen, um wertvolle Rohstoffe zu sparen.

Ziel ist es, die Luftüberlegenheit dauerhaft zu erreichen. Dem

THOMAS WERNER

Hätte sich Impressions bei Grafik und Sound mehr Mühe gegeben und in das Programm mehr Entwicklungsarbeit gesteckt, dann wäre Air Force Commander sicherlich in noch höhere Wertungs-Sphären aufgestiegen.

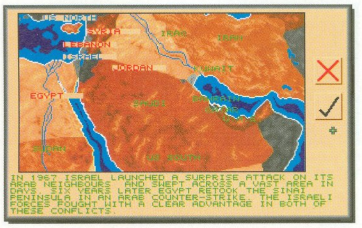
Die Idee, einen Konflikt von Luftstreitkräften statt für einen Flugsimulator hier einmal in ein Strategiespiel umzusetzen, ist zwar nicht gänzlich einmalig, aber bei weitem nicht so ausgelutscht wie die meisten Konzepte im Bereich der Kriegsspiele. In der Tat fühlt man sich wie in einem Befehlsbunker, wenn Staffeln entsandt und der Radarbereich mit AWACS-Flugzeugen erweitert wird.

Es ist nur schade, daß die Umsetzung so unprofessionell erfolgte. Von einer Installation des Weltkriegs-Szenario kann ich sogar gänzlich abraten, da hier absolut nichts mehr stimmt. Selbst auf der deutschen Seite wird als Flugplatzbild eine Szene mit britischen Jägern gezeigt, und Hannover liegt auf dem gleichen Breitengrad wie Essen. Lobenswert ist der Echtzeitfaktor, durch den ein Schuß Dynamik in das Spielgeschehen kommt.

Feldherrn kann zudem durch eine negative Stimmung in den Medien, bzw. eine demoralisierte Bevölkerung, die Tour ganz schön vermasselt werden. Die Weltmeinung ist aus einer speziellen Infotafel abzulesen; der innenpolitische Druck führt gegebenenfalls zu einem Rückzug. Sind in den Städten übermäßig viele Einrichtungen bei Bombenangriffen zerstört worden, d.h. die Lebensmittel- Energie- oder Wasserversorgung bzw. die Anzahl der Krankenhäuser reicht nicht mehr aus, so steigt die Unzufriedenheit und eskaliert möglicherweise schließlich in einer Revolution.

Schutz versprechen Flugabwehreinheiten, die jedoch – wie alle anderen Einrichtungen und Flugplätze – Angriffen zum Opfer fallen können. Als zusätzliche Offensivwaffen sind Raketen einsetzbar, mit denen man gezielt dem Gegner Schaden zufügen kann. Allerdings vergeht nach dem Abschuß einer Rakete eine gewisse Zeit, bevor ein erneuter Angriff möglich ist.

Mobile Einheiten benötigen Ruhepausen, um die Leistungsfähigkeit nicht zu beeinträchtigen. Gibt es größere Schwierigkeiten mit der eigenen Munitionsversorgung, so steht Ihnen die Möglichkeit offen, die benötigten Güter zu importieren. **(tw)**



Die Situationsbeschreibung bei Ausbruch eines Krieges



AIR FORCE COMMANDER

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Impressions
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 500 KByte

Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Bonusdiskette mit 2.-Weltkrieg-Szenario mit dabei.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

60

NOMAD

Tausche Keli-Wurm gegen Rakete – werden Sie mit Handel und der Erledigung von Aufträgen die Galaxis befrieden?

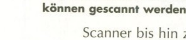


Die Weiten des Alls reizen zu ausgiebigen Erkundungsflügen

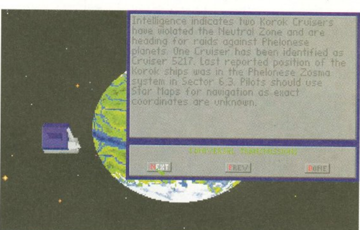
Geld ist eigentlich wirklich praktisch – im Austausch für einige wenige bedruckte Schnipsel erhält man ganze Berge von Lakritz oder Erdnußflips. Der archaische Tauschhandel ist da schon komplizierter; wer schleppt schon gerne Reisigbündel, Schweinehälften oder Kisten gefüllt mit selbst produzierten Nägeln durch die Gegend, um diese als Zahlungsmittel für die Wochenendeinkäufe zu verwenden. Man überlege sich, wie viele Hühnereier zum Gebrauchtwagenverkäufer gekarrt werden müßten, um einen Mittelklassewagen zu erwerben. Andererseits hat diese Form des Handels auch unbestreitbaren Vorteile: Inflation tritt nur bei Überproduktion auf, und die lästige Umrechnung von Wechselkursen landesspezifischer Währungen entfällt. Daher scheint zumindest laut »Nomad« dem Tauschhandel die Zukunft zu gehören.

Ein in der Arktis niedergegangenes fremdartiges Raumschiff wird von irdischen Wissenschaftlern einsatzbereit gemacht und mit Ihnen als Pilot ins All entsandt. Ihre Aufgabe ist es, die Galaxie zu erkunden und fleißig Informationen sowie außerirdische Gegenstände einzusammeln. Das Gefährt ist mit einem hervorragenden Computersystem ausgestattet, das die unterschiedlichen Sprachen anderer intelligenter Lebewesen automatisch übersetzt. Die Navigation erfolgt durch ein Anklicken des gewünschten Zielplaneten – sei es auf einer Karte mit variabelem Maßstab (ob galaktisch oder auf ein Sonnensystem bezogen) oder aus einer Übersichtsliste Ihnen bekannter Himmelskörper. Das Schiff taucht kurz in den Hyperraum ein und ist nach kurzer Zeit im Standardorbit um die gewählte Welt eingeschwenkt. Ein manueller Flug ist (außer in Kampfsituationen) weder möglich noch nötig.

Generell ist der Raumer modular aufgebaut, d.h. die verschiedenen Bestandteile – vom Scanner bis hin zum Antriebssystem – kann man problemlos gegen höherwertige Teile austauschen und so die Leistung des Schiffes ständig erhöhen. Um an die höherwertigen Technologien zu gelangen, gibt es zwei Möglichkeiten, die man parallel ausnutzen sollte: Zum einen wäre da der ordinäre Handel, bei dem Sie sich mit dem Kommandanten eines anderen Schiffes darüber einigen müssen, wieviel von was man für dessen Fracht hergibt. Neben Metallen und Waffensystemen sind auch spezielle Würmer, Blu-



Wer da? Planeten und Raumschiffe können gescannt werden



Sie suchen sich aus einem interplanetaren Computernetz den nächsten Auftrag heraus



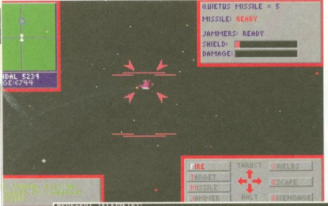
THOMAS WERNER

Eigentlich bietet Nomad nichts Neues – Handel im Weltraum, verschiedene Missionen und kleine Kampfsequenzen sind die Zutaten, aus denen schon so manches mehr oder weniger erfolgreiches Computerspiel gebraut wurde. Besonders nett hingegen ist die Präsentation: die Angehörigen der verschiedenen außerirdischen Rassen murmeln in verschiedenen Sprachen, haben unterschiedliche Charakterzüge und sind über Namen und Aussehen als Individuen voneinander zu unterscheiden.

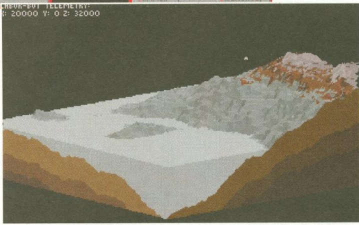
Es ist schon ein Hochgefühl, wenn man nach einem erledigten Auftrag von den arroganten Phelonesiern eine Auszeichnung verliehen bekommt und fast als einer der ihren akzeptiert wird. Die Story vermengt sich mit den anderen Elementen so gut, daß die Motivation lange anhält (»...nur noch diese eine Mission, dann gehe ich aber wirklich schlafen«).

Leider sind die Kampfsequenzen sehr limitiert. Es kommt schlicht darauf an, mit einer guten Ausrüstung anzutreten und dann blitzschnell mit den passenden Raketen auf die Gegner zu schießen. Geflogen werden kann nur in einer Ebene, nicht nach oben oder unten. Mir persönlich sagt diese einfache Steuerung jedoch mehr zu als die nervtötende Bedienung von »Elite II«, zumal der Hauptakzent sowieso nicht auf den Flugszenen liegt.

Wer das Studium dicker Handbücher haßt und trotzdem in ein recht komplexes Weltraumspiel einsteigen möchte, für den ist Nomad wie geschaffen.



Lästigen Gegnern wird einfach eine Rakete in die Kombüse geschossen



Robotsonden sammeln wichtige Gegenstände ein

men und seltsame Nahrungsmittel im Angebot.

Abhängig von der Qualität des verwendeten Scanners ist die Datenfülle über einen Planeten oder das von Ihnen angepeilte Raumschiff. Die Inventar-Übersicht hingegen hält den Spieler auf dem Laufenden, welche Sachen momentan in den Lagerkammern verstauben. Mit dem schiffseigenen Logbuch hat man Zugriff auf die automatisch ausgeführten schriftlichen Aufzeichnungen. Beispielsweise sind alle angebotenen Missionen und stattgefundenen Begegnungen eingetragen. Eigene Bemerkungen tippen Sie einfach dazu.

Neben dem Handel ist es möglich, per Gesprächsmenü andere Raumpiloten oder die Vertreter des umkreisten Planeten um Informationen zu Himmelskörpern, Rassen oder Gegenständen anzugehen. Im Laufe der Zeit kristallisieren sich so immer mehr die Verhältnisse innerhalb der Galaxis heraus. Die Hauptbedrohung ist eine rücksichtslose Roboter-Rasse. Ihnen stellt sich die Allianz entgegen – ein Bündnis, dem sich jedoch noch nicht alle Planetenimperien angeschlossen haben.

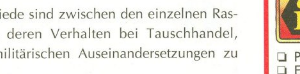
Deutliche Unterschiede sind zwischen den einzelnen Rassen auszumachen, deren Verhalten bei Tauschhandel, Gesprächen und militärischen Auseinandersetzungen zu spüren ist. Während die einen aggressiv fremde Schiffe plündern, geben sich andere arrogant oder äußerst sensibel. Die Sprache der Außerirdischen reicht vom melodischen Singsang bis hin zu nur noch entfernt an Laute erinnernde Geräusche. Stets hat man es mit Individuen zu tun, die sowohl über einen eigenen Namen als auch über erkennbar individuelles Aussehen verfügen.

Die Planeten der Allianz sind an ein interplanetares Informationssystem angeschlossen, in dem die verschiedenen Missionen ausgeschrieben werden. So sind Angriffe auf andere Raumschiffe oder Kolonien abzuwehren, Spionagemissionen zu erfüllen oder diplomatische Dokumente zu transportieren. Bei einigen Aufträgen sollten Sie Robotersonden einsetzen, die vom Zielplaneten automatisch bestimmte Gegenstände einsammeln. Allerdings benötigt man hierfür natürlich ebenfalls erst einmal eine passende Ausrüstung.

Bei Kämpfen ist es möglich, zu beschleunigen und nach links bzw. rechts auszuweichen. Sie schießen Raketentypen unterschiedlicher Stärke auf die Gegner ab und hoffen, daß die eigenen Schutzschilde halten. Im Zweifelsfall ist es angebracht, einfach die Flucht anzutreten. Die entstandenen Schäden repariert das Wartungssystem nach Ihren Anweisungen.

Neben Ihrem persönlichen Ansehen beeinflussen die durchgeführten Aktionen und angenommenen Missionen auch das Schicksal der Galaxis und entscheiden, ob die grausamen Roboter den Sieg davontragen. **(tw)**

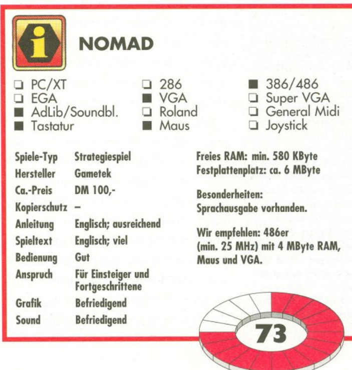
Mit Außerirdischen lohnt sich nicht nur der Handel; sie haben auch nützliche Informationen



IM WETTBEWERB

Privateer	90
Master of Orion	78
Star Control II	74
NOMAD	**73**
Frontier – Elite II	53

»Nomad« plaziert sich durch die ansprechende Präsentation und die unkomplizierte Bedienung deutlich besser als der enttäuschende, konzeptionslose Elite-Nachfolger »Frontier«. Am ehesten ist es noch mit dem – allerdings etwas actionlastigeren – »Star Control II« zu vergleichen.
Auch wenn Nomad eines der interessanteren Weltraum-Spiele ist, reichen Story und Grafik nicht an unsere Referenz »Privateer« heran. Bei Master of Orion hingegen handeln Sie nicht als Raumschiffkommandant, sondern als Herrscher über ein Sternenreich.



NOMAD

❑ PC/XT ❑ 286 ■ 386/486
❑ EGA ■ VGA ❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl. ❑ Roland ❑ General Midi
■ Tastatur ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Gametek
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

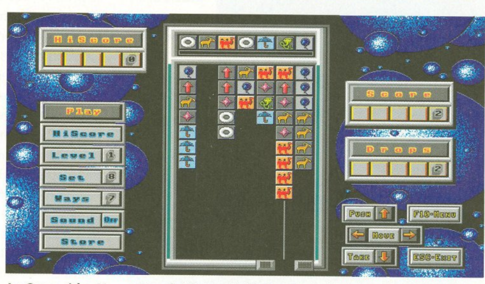
Besonderheiten:
Sprachausgabe vorhanden.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

73

MOSCOW NIGHTS

Was fällt Ihnen zu Rußland ein? Balalaika, Wodka, Tetris! Mit letzterem Denkspiel-Klassiker wurde der Weltöffentlichkeit bewußt, daß sich in diesem Land auch jede Menge Programmierer tummeln. 20 Werke des osteuropäischen Nachwuchses vereint die Sammlung »Moscow Nights«.



Im Osten nichts Neues: Stapeln Sie jeweils fünf Symbole übereinander, damit sich die Reihe in Luft auflöst



Eine Sammlung mit 20 Spielen – da muß der überwältigte Redakteur erst mal seine Gedanken sammeln und die Packungstexte lesen: »Russische Programmierer sind seit der Erscheinung von Tetris weltbekannt für geniale Ideen in Computerspielen«. Minimal dick aufgetragen; wer hat nach Tetris je wieder von einem weltbekannten russischen Spiele-Programmierer gehört? Aber weiter im Text: »Hier sind gleich 20 der Besten!«. Der besten was? Programmierer? Tetrisse? Russen? Nein, 20 Spiele von russischen Autoren. Beachten Sie bitte, wie elegant der legendäre Name »Tetris« eingebaut wurde, ohne daß »Moscow Nights« mit diesem Titel irgend etwas zu tun hat. Hier gibt's weder Tetris, noch Neues von den Tetris-Machern oder zumindest Spiele von Programmierern, die mit ihnen entfernt verwandt sind (oder wenigstens mal zusammen mit ihnen zu Mittag gegessen haben).

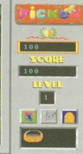
Die No-Name-Sammlung macht sich auf drei Disketten breit und kann ganz oder selektiv installiert werden. Der 20er-Pack unterteilt sich in 16 DOS-Spiele, 2 Windows-Spiele sowie 2 Programme, die sowohl in DOS- als auch in Windows-Varianten vorliegen. Das Repertoire ist nicht sonderlich breit gefächert. Meistens werden schlichte Knobeleien geboten, bei denen die Anzahl der unehelichen Tetris-Ableger beträchtlich ist. Etwas aus der Reihe tanzen ein Haus-zusammenbau-Puzzle, eine Domino-Variante und der eine oder andere müde Geschicklichkeits-Test. Wenn Sie auf Ihrem System jedes der 20 Spiele zum Laufen bringen, sind Sie ein Glückspilz. Mitunter flackert einen nach dem Programmstart nur eine Copyright-Meldung für einen C-Compiler mitleidsvoll an. Gegen neuzeitliche westliche Erscheinungen wie den Speichermanager QEMM scheinen einige Vertreter der Moskauer Nächte allergisch zu reagieren.

Die Dokumentation beschränkt sich meist auf ein paar müde deutsche Zeilen, die man auf der nackten DOS-Ebene per TYPE-Befehl umständlich aufrufen muß. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Wenn die Moskauer Nächte ähnlich unterhaltsam sind wie diese Sammlung stalinistischer Spielspaß-Unterdrücker, ziehe ich das Nightlife in Poing mit dem rituellen Bürgersteige-hochklappen eindeutig vor.
Moscow Nights hat ein großes Problem: Wenn ich möglichst viele, qualitativ nicht allzu berauschende Spiele mit Grumpf-Grafik suche, hole ich mir für 10 Mark weniger eine vollgepackte CD-ROM-Compilation mit Dutzenden von Shareware-Programmen.
Traurig, aber wahr: Grafisch und spielerisch kann kein Vertreter der Gemischtsoftware-Ladung aus dem Osten überzeugen. Allenfalls Sammler von Tetris-inspirierten Denkspielen werden sich über die eine oder andere Ergänzung noch freuen. Grafik und Sound sind selbst nach Shareware-Maßstäben hoffnungslos unterdurchschnittlich, um es einmal sehr höflich auszudrücken.
Wie bewertet man ein solches Sammelsurium gerecht? Durch die Masse sind Sie zumindest ein Stündchen mit Ausprobieren halbwegs kurzweilig beschäftigt, aber danach ist das große Gähnen angesagt.





Sammeln Sie mit dem Körbchen feine Früchte, aber weichen Sie den Giftpilzen aus

MOSCOW NIGHTS

❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
❏ AdLib/Soundbl.	❏ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Spiele-Sammlung
Hersteller	Black Legend
Ca.-Preis	DM 60,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; mangelhaft
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: je nach Programm um die 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte bei Installation aller Spiele

Besonderheiten: 20 Spiele unter einem Dach; zwei Programme laufen nur unter Windows.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.

27

WER HÖREN WILL SOUNDMAN



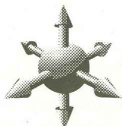
WER FÜHLEN WILL CYBERMAN

DIE SOUND OFFENSIVE

SoundMan® Games

Unglaubliche Stereosound-Qualität beim Spielen!

- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster™, Sound Blaster Pro & AdLib®
- ★ Yamaha OPL-3 Soundkarten-Chip von technischer Spitzenqualität
- ★ Standard-IBM-Joystick-/MIDI-Port: Sie können Ihren Controller direkt einstecken.
- ★ Eingebaute CD-Rom Schnittstelle
- ★ Inklusiv MCS MusicRack Software und D/Generation Spiel



CyberMan® 3D Controller



Interaktiver 3D Controller für PC-Spiele

- ★ Auf den Boden werfen, rollen und ausweichen-schnelle, wirklichkeitsnahe Reaktionen-abstürzen, taumeln und nach hinten fallen: Alles in 6 verschiedene Richtungen dank dem 3-dimensionalen Kontrollsystem
- ★ Pulsierendes, spürbares Feedback: Sie geben den Input, CyberMan besorgt den Feedback; jedesmal, wenn Ihre Spielfigur z.B. getroffen wird, werden Sie es fühlen: CyberMan vibriert!
- ★ Voll kompatibel mit allen üblichen mausgesteuerten Anwendungen
- ★ Inklusiv Light Versionen der Spiele Shadowcaster und Body Adventure



SoundMan® 16

Die optimale Soundkarte für Unterhaltung und Multimedia! *CD-Klangqualität!*

- ★ 16-Bit-Stereo-Aufzeichnung und -Wiedergabe
- ★ Sampling/Playbackrate: 4 kHz bis 44,1 kHz
- ★ Yamaha OPL-3 Sterio Synthesis-Chip mit Stereo-Support für 20 Stimmen
- ★ Dynamische Filterfunktion
- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster und AdLib
- ★ Kompatibel mit Windows 3.1 und DOS 3.3 oder höher
- ★ Kompatibel mit MPC (1 und 2) und MPU-401 (UART)
- ★ Stereoverstärker generiert 4 Watt/Kanal
- ★ Inklusiv Software: MCS MusicRack, Icon-hear-it lite, Add-impact und Screencraze

2 JAHRE GARANTIE



ERHÄLTLICH BEI:

KARSTADT Horten KAUFHOF



Eine Aktion der office data

MICRO MACHINES

Kleine Autos, kleines Spiel, großer Spaß: Bei der Rallye der Spielzeug-Flitzer brettert man zu zweit über Billardtisch, Schlafzimmer-Teppich und 25 weitere verrückte Pisten.

S Spiele-Tests

Schon viele Jahre vor dem Erwerb des Führerscheins wird das Menschenkind von der Faszination motorisierter Vehikel gepackt. Meist sind es Knaben, die noch bevor sie das erste Mal ein liebevolles »Mama!« artikulieren, wohlige Brumm-Brumm-Geräusche ausstoßend mit Spielzeugautos hantieren. Als Fahrbahn für die kleinen Flitzer müssen ohne Rücksicht auf Verluste Tischdecken oder Schreibtische herhalten, wie ganze Generationen leidgeprüfter Eltern bestätigen können.

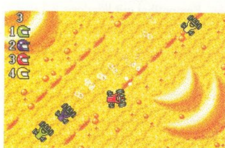
Mit dem Hubschrauber in den Garten...

Die Programmierer bei der englischen Firma Code Masters hatten anscheinend eine glückliche Kindheit mit ausreichendem Fuhrpark. Für das Rennspiel »Micro Machines« wandelten sie fernab der üblichen Formel-I-Pfade und rückten Spielzeugautos in den Mittelpunkt. Statt über Grand-Prix-Rundkurse oder Autobahnen steuern Sie die Vehikel auf maßstabsgerecht umgesetzten Frühstückstisch- und Sandkasten-Parcours. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten; alternativ gibt es einen Turniermodus gegen drei Computergegner. Mit diesem schlichten Konzept wurde Micro Machines zu einem Hit fürs Videospiel-System Mega Drive; die PC-Umsetzung ist gerade erschienen.



...per Motorboot durch die Wanne...





...oder im Buggy über den Sandkasten

Das Geschehen wird von oben gezeigt; die Steuerung der Fahrzeuge beschränkt sich auf Lenkungen nach links, rechts und Gas geben. Es gibt zwei Spielmodi: Bei der Verfolgung liefern Sie sich ein Duell mit Computergegner oder Freund. Wer dem anderen so weit davonfährt, daß er das Ende des sichtbaren Bildausschnitts erreicht, bekommt einen Punkt gutgeschrieben. Gegen ein größeres Teilnehmerfeld mit Computerautos bestreitet man ein Turnier. Um die jeweils nächste der 27 Strecken zu erreichen, müssen Sie eine bestimmte Mindestplazierung erringen. Der Schwierigkeitsgrad wird durch die Wahl einer Spielfigur bestimmt; indem Sie sich z.B. den flotten Ace wählen und den Computerautos mäßige Fahrer zuordnen, machen Sie sich die Sache wesentlich leichter. Die Geschwindigkeit stellt man je nach Vorliebe und Rechner-Power in zehn Stufen ein.

Neben Spielzeug-Rennautos steuern Sie auch mal schwer-



Auf dem öligen Hobbyraum-Parcours benötigen Sie eine gute Kurventechnik

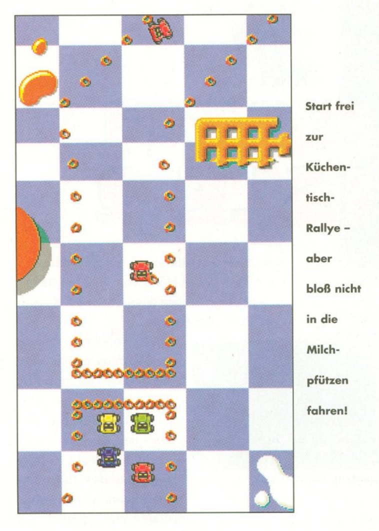
HEINRICH LENHARDT

Noch sind sie nicht ausgestorben, die kleinen, feinen, knuffigen Spiele. Maßvoller Preis, bescheidene 670 KByte Festplattenbedarf, einfache Idee, auch mit Tastatur gut bedienbar – doch beim Spielwitz wird keinesfalls gegeizt.

Micro Machines ist ein gelungener Enkel solch legendärer 8-Bit-Verfolgungsfahrten wie »Rallye Speedway« (C 64) oder »RC Pro AM« (NES/Game Boy). Man weicht Hindernissen aus, rempelt die Mitfahrer an und ärgert sich furchtbar, wenn man durch einen Leichtsinnsfehler kurz vorm Ziel doch noch die Qualifikation verpaßt. Dazu braucht es weder Super VGA noch 3D, sondern schlichte »Schau-von-oben-drauf«-Levels mit witzigen Hindernissen.

Ein bißchen spartanisch ist das ganze schon; eine Option zum Speichern des Spielstands oder ein paar zusätzliche Extras zum Fahrzeug-Tuning hätten der langfristigen Motivation nicht geschadet. Besonders spaßig sind ohnehin die Simultan-Duelle gegen einen zweiten Spieler. Die konsequent simple Steuerung hat mit Rennsimulationen à la »Indy Car Racing« überhaupt nichts zu tun.

Micro Machines ist das perfekte putzige Zwischendurch-Programmchen für die ganze Familie. Wer angesichts aktueller Modespiele wie deutschen Wirtschafts-Simulationen schon leichte Übelkeit verspürt, sollte sich von diesem spritzigen Originalitäts-Bündel wieder beleben lassen.



Start frei zur Küchentisch-Rallye – aber bloß nicht in die Milchpfützen fahren!

fällige Trucks, wendige Helikopter oder gar ein Rennboot durch die Badewanne (inklusive Quietsche-Entchen als Hindernis). Auf den Rundkursen herrscht das übliche Chaos, wie man es aus jedem progressiven deutschen Haushalt kennt: Je nach Szenario sind es herumliegende Bleistiftanspitzer, Radiergummis oder Billardkugeln, an denen Sie Ihr Vehikel vorbeidirigieren müssen. Kleine Auffahrunfälle kosten wertvolle Sekunden; fällt man gar in einen Abgrund, wird der Rückstand besonders groß.
Sobald man die Strecken etwas besser kennt, lassen sich Kurven in Abgrundnähe auch gut zum gezielten Anrempeln von Konkurrenten mißbrauchen, welche der versierte Spieler gut gezielt über den Streckenrand schubst. **(hl)**



MICRO MACHINES

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Action-Rennspiel
Hersteller	Code Masters
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 565 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

Besonderheiten: 27 verschiedene Strecken. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 1 MByte RAM, Joystick und VGA.

71



Fatman und ein krabbelnder Widersacher

FATMAN

Dicke Menschen erwecken gerne den Anschein von Gemütlichkeit. Doch wenn die dürren Gesellen vom bösen »Thindicate« zwecks Erpressung eines Kalorien-Geheimnisses die Gattin entführen, wird aus dem korpulenten Sanftmütchen Roy der sagenhafte »Fatman«. Im Superheldenkostüm hüpft er auf Plattformen und dezimiert gefährliche Gegner mit erfrischenden Kampftechniken wie »Bauchstoß« oder »Rülpser«. Kämpft sich der barocke Held in den nächsten Level vor, erfährt man einen Zahlencode, um zukünftig die bereits gemeisterten Stufen zu überspringen.
Der Spielablauf entbehrt jeglicher Überraschungen. Zum Ausgleich haben Programmierer Zoltán Füzesi und seine Kollegen die Joystick-Steuerung weggelassen, die in der Anleitung noch groß gepriesen wird – da schau her. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Sieht mies aus, spielt sich furchtbar – da reibt sich der Rezensent die Hände! Mit der laienhaften Grafik wollen die Fatman-Macher sicherlich Mitleid erregen, doch bei einem so niederträchtigen Anschlag auf die Geldbeutel ehrbarer Software-Käufer gibt's keine Gnade. Fatman ist auf Ihrer Festplatte eine 6 MByte große spaßfreie Zone, die zudem partout die Zusammenarbeit mit üblichen Speichermanagern wie QEMM oder EMM386 verweigert.
Das von fader Kalorien-Komik umnebelte Programm ist ein Jump-and-Run-Reaktionstest, gegen den die die älteste Commander-Keen-Folge eine Lichtgestalt der Spielfreude ist.



FATMAN

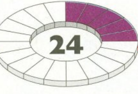
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Black Legend
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Hartgesottene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten:
Level-Auswahl durch Zahlencodes. Nervenzusammenbruch durch ungenaue Tastatursteuerung.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und VGA.





BATTLE ISLE 2

Frühlingserwachen für Tüftler und Taktiker: Der Nachfolger zum Strategie-Bestseller »Battle Isle« bietet aufwendige Grafiken und ein überarbeitetes Spielsystem.

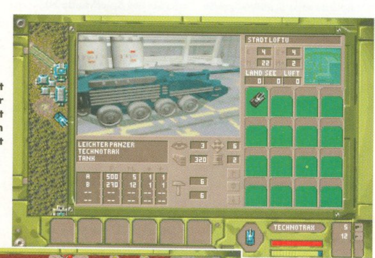
Auch so mancher eingefleischte Computerenthusiast kann ein gerüttelt Maß an Skepsis angesichts mit Mikroprozessoren ausgestatteter Waschmaschinen, Staubsauger, semi-intelligenter Photoapparate und mit optimierten Schaltkreisen versehener Haarföne nicht leugnen.

Doch die Folgen eines Defektes bei einem den Flauschfaktor der Wäsche oder die Bräunung des morgendlichen Toastbrotes regulierenden Chip sind vergleichsweise harmlos. Schlimmstenfalls braucht man eine dicke Lage Butter zum Übertünchen verkohlter Stellen auf der Brotscheibe oder muß damit rechnen, seine eingelaufenen Handtücher nur noch als Waschlappen verwenden zu können. Wirklich ausgeliefert fühlen sich viele Leute erst recht bei der Vorstellung, das Leben von Millionen oder gar Milliarden Menschen läge in der Hand von automatisierten Waffensystemen, wie dem des von Ronald Reagan initiierten »SDI«-Programms.

Die Landung auf Chromos

Die Bewohner des Planeten Chromos haben genau mit diesem Problem – im wahrsten Sinne des Wortes – zu kämpfen. Das Skynet Titan, dem die Überwachung aller wichtiger Bereiche des Planeten übertragen worden war, ist außer Kontrolle geraten. Rebellen hatten nämlich bei einem Anschlag ein Computervirus eingeschleust. Dies verwirrte Skynet Titan derart, daß es eine kurzzeitige Abschaltung zur Datenkontrolle als Angriff auf sich wertete. Folglich mobilisierte es sämtliche Kampfroboter sowie die dazugehörigen Fahrzeuge und begann mit der Vernichtung der drullischen Bevölkerung. Diese wehrte sich natürlich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln, doch schon bald waren die besten Offiziere aufgerieben.

Hier kommen Sie ins Spiel; als strategisches Genie wurden Sie von der Erde verschleppt und treten als letzte Hoffnung der bedrohten Drullier gegen das Titan-Net an. Schlachten trägt man auf Chromos mittels sogenannter »MilOp-Konso-



Eine Stadt mit einer dort stationierten Einheit

Wettervorhersagen und andere wichtige Meldungen halten den Spieler auf dem Laufenden



THOMAS WERNER

Schon das ursprüngliche Battle-Isle-System fand nicht umsonst großen Anklang. Schließlich ermöglicht es einen raschen Einstieg, ohne daß die langfristige Motivation darunter leidet.

Bei Battle Isle II hat man noch einmal »einen drauf gesetzt«: Zahlreiche Anregungen der Kunden wurden umgesetzt und die Komplexität erhöht, ohne die Spielbarkeit zu erschweren.

Der von Karte zu Karte ansteigende Schwierigkeitsgrad mit der allmählichen Einführung neuer Elemente weist Sie behutsam in die Möglichkeiten des Programms ein. Wechselnde Wetterverhältnisse und die Notwendigkeit, die Stellungen des Gegners zu erkunden, sorgen für zusätzliche Spannung.

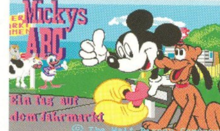
Zwar ist die Kartenansicht nicht gerade pompös, doch die Animations-Sequenzen sind bislang einmalig für ein Strategiespiel. Der Mehrspieler-Modus mit seinem Warteschlangen-Syndrom erfordert hingegen Mitspieler, die sich zwischen ihren Zügen problemlos mit anderen Dingen beschäftigen können und ist daher nur mit Vorbehalt zu genießen. Abzuwarten bleibt, was aus der angekündigten Netzwerk-Option wird.

Abgesehen von diesen Kleinigkeiten ist Battle Isle 2 für Fans von Taktikspiele unbedingt die erste Wahl.

WordPerfect Main Street präsentiert:

79,–

Mickys ABC



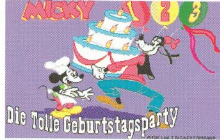
Für Kinder
von 3 bis 6 Jahren.

Disney Software

Gemeinsam mit einem Freund lernt es sich am leichtesten. Und mit Micky, dem besten Freund aller Kinder, wird die Entdeckungsreise in die Welt der Buchstaben und Wörter zu einem unvergeßlichen Erlebnis. Wann immer Ihr Sprößling auf eine Buchstabentaste drückt, ereignet sich etwas Lustiges auf Ihrem PC-Bildschirm. Die Vielzahl verblüffender Gags, witziger Animationen, das Wiedersehen auch mit Donald, Goofy, Minnie und Daisy versprechen spielerischen Lernerfolg. Sie und Ihr Kind werden mit Sicherheit viele Wochen lang Freude an dieser Disney-Lernsoftware aus dem WordPerfect Main Street Programm haben. Ein wertvolles Lernprodukt zum Kennenlernpreis: 79,– DM.

79,–

Mickys 123



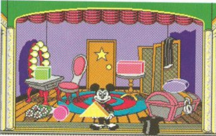
Für Kinder
von 3 bis 6 Jahren.

Disney Software

Der Umgang mit Zahlen und das Verstehen von Mengen ist das Hauptanliegen dieses bezaubernden Disney-Titels aus dem WordPerfect Main Street Programm. Micky Maus organisiert eine tolle Geburtstagsparty für seine Freunde und besucht den Markt, um alles notwendige für die Fete einzukaufen.
Richtig zählen ist dabei natürlich angesagt. Bei WordPerfect Main Street machen Sie aber auf jeden Fall ein Schnäppchen, den großen Disney-Lernspaß für Ihre Familie gibt es schon für 79,– DM.



Mickys Farben und Formen



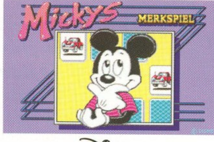
Für Kinder
von 3 bis 6 Jahren.

Disney Software

Sie und Ihr wißbegieriger Nachwuchs erleben Micky Maus in der Rolle des Zauberers, der zahllose Gegenstände in unterschiedlichen Farben und Formen aus dem Zylinder hervorholt und jongliert, reizende Tierkinder hinter zu erratenden geometrischen Figuren versteckt und gemeinsam mit Ihrem Kind Zauberbilder herstellt. Die mit liebevollem Verständnis für Kinder entwickelte Disney-Lernsoftware erhalten Sie bei WordPerfect Main Street – Hokus Pokus, Abrakadabra – für echt magische 79,– DM.



Mickys Merkspiel



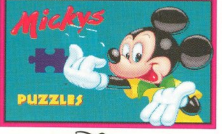
Für Kinder
von 5 bis 11 Jahren.

Disney Software

Ein Merkspiel, bei dem Ihre Familie gar nicht bemerkt, wie rasch die Stunden mit den farbenprächtigen Grafiken und wunderschönen Animationen verfliegen. Dieser vergnügliche Disney-Titel aus dem WordPerfect Main Street Programm fördert die Konzentrationsfähigkeit und visuelle Wahrnehmung im Kindesalter und wächst mit den Fortschritten Ihres Kindes (Schwierigkeitsgrad einstellbar). Erfahrene Micky Memory-Fans spielen eher mit Begriffen, die jüngeren Benutzer werden sich bevorzugt an den Disney-Figuren erfreuen, aber zu zweit ist Mickys Merkspiel noch lustiger! Sie haben es längst gemerkt, bei uns für unvergeßliche 79,– DM.

79,–

Mickys Puzzle





Für Kinder
von 5 bis 11 Jahren.

Disney Software

Gemeinsam mit Micky Maus und anderen Disney-Figuren den Weltraum entdecken, Spukschlösser besichtigen, die Tiefen des Meeres erforschen . . . viele farbenprächtige Abenteuer stehen zur Auswahl.

Zur Belohnung erwachen Micky und Co. zum Leben, wenn das Puzzle komplett ist. Damit Ihre ganze Familie Spaß haben kann, läßt sich der Schwierigkeitsgrad der Micky Puzzles einstellen, die Puzzleform wählen, jedes Motiv ausdrucken und ausmalen. Von WordPerfect Main Street bekommen Sie nun das Puzzle-Teil, das Ihrer Familien-Freizeit noch gefehlt hat, für ganze 79,– DM.

WordPerfect Main Street präsentiert:



Doppelpack

Die Schöne und das Biest im Doppelpack mit Roger Rabbit



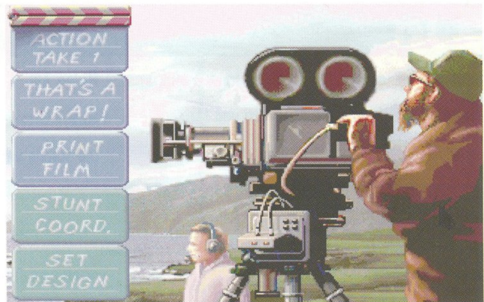


Wann immer Sie Ihrer Familie, Ihren Freunden und Verwandten eine dauerhafte Freude machen möchten:
„Die Schöne und das Biest" sollte das Geschenk Ihrer Wahl sein. Im Schloß des Biestes herrscht ungewöhnlich reges Treiben. Heute abend soll ja der Ball zu Ehren der Schönen stattfinden. Die Bewohner des Schlosses werken geschäftig, um alle Vorbereitungen für das große Ereignis abzuschließen. Da werden flinke, geschickte Hände und Helfer mit Köpfchen gebraucht, nämlich Ihre ganze Familie. Diese Software zu dem bezaubernden Zeichentrickfilm „Die Schöne und das Biest" von Walt Disney wird Ihren Liebsten wochenlang intensive Freude bereiten. Bestechend gelungene Grafiken, ausgesuchte Animationen, romantische Musik und originelle Soundeffekte verbreiten märchenhafte Stimmung, die kindgerechten und fördernden Aufgaben des Spiels sorgen für fieberhafte Spannung vor dem grandiosen Finale. Als Zusatzbonbon eine harte Nuß: Filmhase Roger Rabbit in der Klemme eines Babysitters, dem das Windelkind entwischt ist. Im Wettlauf gegen die Zeit sind zahlreiche Hindernisse zu überwinden bevor der verflixte Bengel wieder dingfest gemacht werden kann. Perfekte Familienunterhaltung aus dem WordPerfect Main Street Programm im preiswerten Doppelpack: 99,– DM.



Stunt Island





Stunt Island setzt in der Kombination eines erstklassigen Flugsimulators mit einem außergewöhnlichen Hollywood-Film-Modul neue Maßstäbe für kreative Unterhaltung am PC. Wagen Sie Kunststücke, die Sie nie zuvor mit einem Flugsimulator versucht haben: Sie landen auf fahrenden Zügen, spielen Katz' und Maus mit einem Lastwagen auf stark befahrener Straße oder holen einen Ausbrecher vom Gefängnisturm auf Alcatraz. Sie haben die Wahl, die Nerven und das Gespür für effektvolle Filmszenen: Sie können am Stunt-Wettbewerb teilnehmen oder Ihre eigenen Stunts erfinden und fliegen. Im vollbesetzten Software-Kino ernten Sie schließlich den Lohn für die waghalsigste Flugakrobatik der Filmgeschichte. Stunt Island wurde unter Mitarbeit von führenden Hollywood- Produzenten, Stunt-Managern, Set-Designern und Piloten entwickelt. Lassen Sie Ihrer Phantasie und Ihrer Tollkühnheit freien Lauf mit 45 sorgfältig ausgeführten Flugzeugen in phantastischen Gourand-Schattierungen; einem Inventar von über 800 Objekten zum Selbstbau von Sets, einer riesigen, eigenständigen 3-D-Welt mit vorkonstruierten Szenarien, einem professionellen Schneideraum, wo Sie für Ihren Action-Film die besten Aufnahmen auswählen, montieren und vertonen können. Kurzum: Sie werden darauf fliegen.
Den anspruchsvollen Dauer-Spaß für große und kleine Bruchpiloten von Disney gibt es bei WordPerfect Main Street schon zum Preis einer Tragflächenschraube: 119,– DM.

Unter der Bezeichnung »WordPerfect Main Street« vertreibt die WordPerfect Software GmbH ab sofort eine Reihe von attraktiven Software-Titeln für Privatanwender. Diese Programme helfen Ihnen bei der Bewältigung Ihrer täglichen Aufgaben oder sorgen einfach für beste Unterhaltung.

WordPerfect® Main Street.

Mit zahlreichen Produkten aus den Walt Disney Studios können Ihre Kinder beispielsweise spielend leicht den Umgang mit Zahlen, Buchstaben, Farben oder Formen erlernen. Die ersten 5 Disney-Titel, Mickys ABC, Mickys 123, Mickys Puzzle, Mickys Merkspiel und Mickys Farben & Formen sind ab sofort zum Preis von 79,– DM erhältlich. Ebenfalls verfügbar ist Stunt Island, eine aktionsgeladene Flugsimulation, die Ihnen für 119,– DM Spannung und Kurzweile ins Wohnzimmer bringt. Ein weiterer Knüller aus dem Disney-Repertoire ist der bezaubernde Klassiker »Die Schöne und das Biest«, erhältlich zusammen mit Roger Rabbit im Doppelpack für nur 99,– DM.

Auch von unseren neuen Businessprogrammen, WordPerfect Works für Windows und WordPerfect InfoCentral, die wir im Mai veröffentlichen, werden Sie begeistert sein.

Kurzum: Die neue Produktlinie WordPerfect Main Street bietet Software für jede Altersgruppe, für jeden Zweck, für jeden Geldbeutel und für jede Hardware-Generation. **WordPerfect Main Street heißt: Software für Alle.**

Großer Stunt Island-Wettbewerb

Jetzt können Sie Ihre Flugkünste und Ihre Kreativität beweisen! Machen Sie mit beim großen Stunt Island-Wettbewerb. Entwerfen, fliegen, filmen und schneiden Sie waghalsige Stunts und senden Sie uns eine Diskette mit Ihrem Software-Film. Die besten Stunts belohnen wir mit wertvollen Preisen.
Einsendeschluß ist der 31.12.1994. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso die Teilnahme von WordPerfect Mitarbeitern und deren Angehörigen.

Eingesandte Disketten und Software-Filme gehen in das Eigentum der WordPerfect Software GmbH über.

Schicken Sie Ihre Stunts an:
WordPerfect Software GmbH
Abteilung Main Street
Stichwort: Stunt Island
Frankfurter Straße 21–25
65760 Eschborn

Zu gewinnen sind:

- ***1. Preis:*** 1 Wochenende im Euro Disney Resort für 2 Personen (inkl. Flug und Hotel)
- ***2. Preis:*** 1 ESCOM Companion Subnotebook
- ***3. Preis:*** 1 Peacock Take 486 Mini Tower
- ***4. Preis:*** 1 HP LaserJet 4L
- ***5. Preis:*** 1 Soundkarte Orchid Soundwave 32
- ***6. Preis:*** 1 Panasonic CR-562B Double Speed CD-ROM-Laufwerk
- ***7.–15. Preis:*** jeweils 1 Paket WordPerfect Presentations 2.0 für Windows

☐ **Ja** — Bitte ankreuzen!

Ich bestelle folgende WordPerfect Main Street-Produkte:
☐ Mickys ABC
☐ Mickys 123 ☐ Mickys Farben und Formen ☐ Mickys Puzzle
☐ Stunt Island ☐ Mickys Merkspiel ☐ Die Schöne und das Biest

Die Software wird im 3,5"-Format ausgeliefert. Alle Preise zuzüglich DM 7,90 Versandkosten
Bitte liefern Sie per ☐ Paketdienst ☐ Post

Ich zahle per ☐ beiliegendem V-Scheck ☐ Nachnahme ☐ American Express ☐ Visa ☐ Eurocard ☐ Rechnung (nur Bildungsinstitute und Behörden)

Meine Kreditkarten-Nummer: ____ ____ ____ ____ (16stellig, Amex 15stellig)

Gültig bis: ________ Kreditkarten-Inhaber: ____________________
(Bei fehlenden oder fehlerhaften Angaben behalten wir uns die Lieferung per Nachnahme vor.)

X

Ort und Datum | Unterschrift

Falls Karte fehlt, bitte Coupon einsenden an:
Logibyte Versand-Zentrale, Stromstraße 39, 10551 Berlin

WordPerfect Software GmbH
Frankfurter Straße 21–25
D-65760 Eschborn
Tel. (0 61 96) 9 04-01
Fax (0 61 96) 4 60 03

WordPerfect Österreich
Theresianumgasse 7
A-1040 Wien
Tel. (02 22) 5 04 52 00
Fax (02 22) 5 04 52 11

WordPerfect Switzerland
Gewerbestrasse 16
CH-3065 Bolligen
Tel. (0 31) 9 22 07 70
Fax (0 31) 9 22 04 82

len« aus. Sie übermitteln mit dem Feldherren-Terminal Befehle an die Robotereinheiten, die diese denn auch prompt ausführen.

Im Jahre 1991 veröffentlichte das Mülheimer Softwarehaus Blue Byte ein Strategiespiel, das bald zu einem Verkaufsschlager wurde. »Battle Isle« verband einfache Bedienung mit langanhaltender Motivation. Mit diesem in Deutschland einmaligen Programm wurde der Bereich der »Konfliktsimulationen« für ein breites Publikum zugänglich.

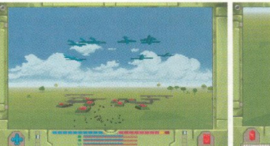
Typisch für Battle Isle war der zweigeteilte Bildschirm, wobei dem Computer oder einem menschlicher Mitspieler die zweite Hälte als Spielfeld zur Verfügung stand. Nach dem großen Erfolg entstanden die beiden Daten-Disketten, mit denen die Geschichte ohne Veränderungen am eigentlichen Spiel eine Fortsetzung fand. Außerdem entwarf Blue Byte »History Line 1914 – 1918«, das eine historische Epoche mit zahlreichen Hintergrundinformationen aufbereitete. Nach diesen Seitenausläufern ist jetzt endlich das »richtige« Battle Isle 2 vollendet worden. Sie haben hier die Wahl zwischen vier Schwierigkeitsstufen. Es gibt außerdem grundsätzlich zwei Spielvarianten: Zum einen wäre da der Campaign-Modus, bei dem Sie 20 Karten – respektive Schlachten – der Reihe nach bewältigen müssen. Die damit verbundene Hintergrundstory ist in mehrere Kapitel unterteilt.

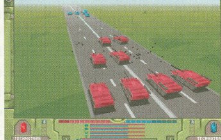
Im Single Map-Modus darf man einzelne Karten direkt anwählen und hier auch – abhängig von der Karte – mit bis zu sieben menschlichen Spielern gegeneinander antreten.



Das Menü zeigt stets nur die Befehle an, die eine Einheit momentan ausführen kann

Vier spezielle Mehrspielerkarten sorgen dabei für zusätzliche Abwechslung. Die Spieler ziehen der Reihe nach, wobei die gerade nicht aktiven Mitspieler vom Bildschirm wegsehen sollten. Im Campaign-Modus erhält man bei jeder neuen Karte einen bestimmten Auftrag, den es zu erfüllen gilt. Mal





Kämpfe werden als 3D-Sequenzen dargestellt



Die Einführung eines neuen Fahrzeugtyps



IM WETTBEWERB

BATTLE ISLE 2	**84**
Empire Deluxe	79
Dune II	79
History Line 1914 – 1918	78
Battle Isle	75

Battle Isle 2 kombiniert ein strategisch herausforderndes Spiel mit einer sauberen technischen Umsetzung und überholt den Vorgänger deutlich. Weniger originell, doch nicht zuletzt dank des Szenario-Editors sehr erbaulich, ist Empire Deluxe. Dune II hingegen bietet eine vorbildliche Bedienung mit Echtzeit-Hektik, ist allerdings zu schnell durchgespielt. Der Battle Isle-Ableger History Line nutzt das Spielprinzip des ersten Teils für eine Taktik-Simulation des 1. Weltkriegs.

DER ROMAN ZUM SPIEL



Schon der erste Battle-Isle-Teil wartete mit einer ausgeklügelten Hintergrundstory auf, die in einem beigelegten Heft dokumentiert war. Aufbauend darauf entstand mit zwei Daten-Disketten und schließlich dieser offiziellen Fortsetzung ein kleines Universum für sich, mit eigener Geschichte.

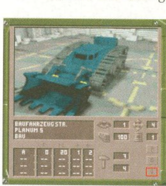
Stefan Piasecki, ein junges Talent aus dem Blue Byte-Team, ließ es sich nicht nehmen, innerhalb von neun Monaten nun einen ganzen Roman basierend auf dem Battle-Isle-Szenario zu schreiben. Dieses Werk, mit dem Piasecki gleichzeitig sein Debüt als Schriftsteller vorlegt, erscheint im Bastei Lübbe-Verlag zum Preis von 12,90 Mark und trägt den Titel »Battle Isle Saga – Eine Welt im Aufbruch«.

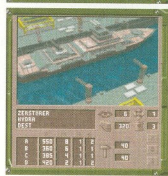
Als besonderer Service für eingefleischte Fans und solche, die es werden wollen, liegt dieser SF-Roman zudem der Erstauflage von Battle Isle 2 kostenlos bei. Auch Neueinsteiger werden mit dem spannend geschriebenen Buch rasch den Einstieg in die Welt von Chromos finden.

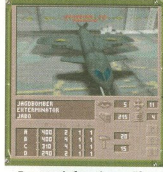


Zur Erinnerung: Das alte Battle Isle von 1991 mit zweigeteiltem Bildschirm

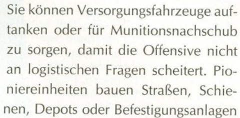
müssen bestimmte Panzer vernichtet, ein anderes Mal bestimmte Stellungen erobert werden.
Die Bedienung erfolgt mittels Maus oder Tastatur. Durch einen Knopfdruck erscheinen am unteren Bildschirmrand die momentan zur Verfügung stehenden Befehlssymbole, unter denen Sie auswählen. Ist keine Einheit angewählt, hat man die Möglichkeit, ins Hauptmenü umzuschalten oder den Wortlaut des Missionsziels der Schlacht erneut zu lesen.
Befindet sich eine eigene Einheit unter dem Karten-Cursor, so erscheinen die Möglichkeiten, diese zu bewegen, zu betrachten oder gar – insofern die Reichweite stimmt – einen Angriff zu starten. Der Computer zeigt automatisch an, auf welche Felder Sie einen Militärverband verlegen dürfen.
In jeder Runde können Sie mit den Einheiten ziehen und sofort mit den gerade bewegten Robotersoldaten einen Angriff auf gegnerische Truppen einleiten. Der Kampf wird auf der Stelle ausgetragen, wobei der Untergrund, die Stellung der Einheiten zueinander und die Erfahrung den Ausgang beeinflussen. Eine beliebte Taktik ist das »Klemmen« des Gegners, bei dem feindliche Truppen von den eigenen von mehreren Seiten umzingelt und bedroht sind. In der Folge sinkt der Verteidigungswert dieser eingekesselten Einheit. Auf Wunsch wird der Verlauf des Kampfes mit 3D-Vektorgrafik nachgestellt, bei der genau zu erkennen ist, wie beispielsweise Flugzeuge Panzer attackieren oder Kampfroboter auf Spähfahrzeuge schießen. Zur Verfügung stehen bei einer Attacke bis zu vier verschiedene Waffentypen, denen wiederum unterschiedliche Reichweiten zugeordnet sind. Der Rechner markiert die für einen Angriff in Frage kommenden Ziele, unter denen Sie mit einem Mausklick wählen.

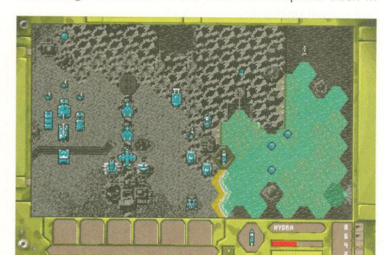




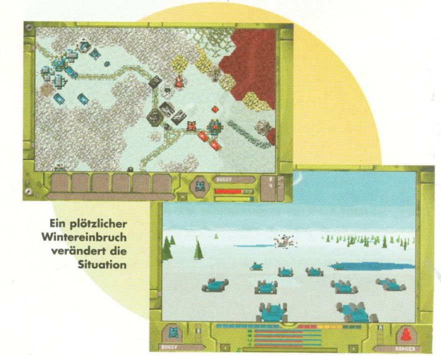


Fenster informieren über den Zustand ihrer Truppen – ob zu Lande, im Wasser oder in der Luft


Sie können Versorgungsfahrzeuge auftanken oder für Munitionsnachschub zu sorgen, damit die Offensive nicht an logistischen Fragen scheitert. Pioniereinheiten bauen Straßen, Schienen, Depots oder Befestigungsanlagen bzw. errichten Brücken über Flußläufe. In Fabriken produzieren Sie neue Waffen, sofern genügend Aldinium-Kristalle eingesammelt wurden. Neben Fahrzeugen sind Flugzeug- und Schiffswerften dafür nutzbar. Trainingslager erhöhen die Erfahrungswerte auch ohne Kampf, und in Städten ist die Reparatur von defektem Kriegsgerät vorgesehen.
Neben den verschiedenen Arten von Panzern gibt es unter anderem Höhenbomber, U-Boote, Schlachtschiffe, Aufklärungsflugzeuge, Eisenbahnzüge, Radarstationen und Minen, die im beiliegenden Waffenbuch ausführlich beschrieben sind.
Aktuelle Meldungen über wechselnde Wetterverhältnisse (Regen, Schnee) oder eine sich ändernde Situation gehören ebenso dazu wie die Notwendigkeit, eine regelmäßige Aufklärung über die feindlichen Stellungen mit entsprechenden Flugzeugen und Verbänden vorzunehmen.
Battle Isle 2 wurde speziell für das Medium CD-ROM entwickelt; die Version auf dem Silberling kommt daher auch ein bis zwei Wochen früher in den Handel als die Diskettenfassung. Trotzdem soll der Battle Isle 2-Spieler auch in



Auf die hellen Felder können Sie das Schiff ziehen



Ein plötzlicher Wintereinbruch verändert die Situation



BORIS SCHNEIDER

Offensichtlich hat man in Mülheim viele Produkte von Origin und Konsorten gespielt: Battle Isle II erschlägt einen geradezu mit Animationen, Extras und Details.
Die Bedienung des eigentlichen Spiels bleibt dabei aber erfreulich einfach. Das Menüsystem ist ein gigantischer Fortschritt gegenüber dem ersten Battle Isle-Spiel mit seiner verqueren Joysticksteuerung; der größere Bildschirmausschnitt macht sich sehr gut, auch wenn er jetzt beim Zwei-Spieler-Modus etwas Wartezeit für den Partner mit sich bringt.
In ein zwei Dingen haben die Programmierer fast des Guten zu viel getan: Die 3D-Kampfanimationen sind unheimlich aufwendig, haben aber keinerlei Spielfunktion. Ich will mich nicht drüber beschweren, weil keine anderen Teile des Spiels darunter gelitten haben. Man merkt aber, daß hier wirklich mehrere Liter Programmierschweiß geflossen sind.
Wenn ich wirklich meckern wollte, dann höchstens über die irgendwie Jugendroman-reife Handlung, bei der ein »großer Stratege« (sprich der Spieler) von der Erde entführt wird und sich als besserer General entpuppt als die gesammelte Truppe eines kriegerischen Planeten.
Und gerade für den Mehrspieler-Modus wäre ein Landkarten-Editor genau das Richtige; so sind Strategie-Fans auf die teuren Datendisketten angewiesen.

der leicht abgespeckten Umsetzung nichts wesentliches vermissen. Es fehlen die Animationen der Einheiten im Informationsfenster – vorhanden sind nur die Standbilder – sowie die auf der CD enthaltenen Musik-Tracks. Ein separater Test der Diskettenversion folgt höchstwahrscheinlich in der nächsten Ausgabe.

Die Programmierer von Battle Isle 2 haben sich auch an einer Netzwerkoption versucht. Leider wird dieses verlockende Feature nicht in der ausgelieferten Version enthalten sein. Der Netzwerkmodus soll in Kürze separat angeboten werden, wobei die Formalien bei Redaktionsschluß noch nicht geklärt waren. In der Diskussion sind entweder eine beim Hersteller käuflich zu erwerbende Lizenz für eine spezielle Update-Version, oder eine kostenlose Zugabe der Netzwerkoption auf der ersten Daten-Diskette für Battle Isle 2. **(tw)**



BATTLE ISLE 2

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Blue Byte
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 580 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Bis zu sieben menschliche Spieler; allerdings nur abwechselnd

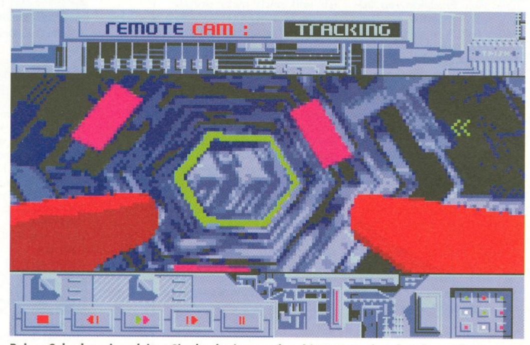
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

84



DER RASENMÄHERMANN

Vorsicht, Virtual Reality! Mit dem Spiel zum Film will man uns zeigen, wie die Computerwelt von morgen aussieht – doch leider benutzen die Programmierer dazu Technik von gestern.



Beim »Cyberboogie« gleiten Sie durch einen sechseckigen Tunnel und suchen sich ab und zu eine Richtung aus

Virtual Reality ist eigentlich ganz einfach: Man setzt einen Helm auf und ist woanders; Monitore vor den Augen und Stereosound im Kopfhörer vermitteln die Illusion, sich an einem Computer-generierten Ort zu befinden. Dem Film »Der Rasenmäher-Mann« war das aber nicht genug. Dort ist Virtual Reality die ultimative Lernmaschine – ein geistig Behinderter wird dank virtuellen Spielen zum Superhirn. Aber nicht nur das: Er findet auch einen Weg in den Computer hinein und lebt ab dann im Cyberspace (und läßt einen verschrumpelten Körper zurück). Hier hört's dann mit der Glaubwürdigkeit endgültig auf.

Das Spiel zum gleichnamigen Film setzt an dieser Stelle an. Jobe, der zum Computerwesen mutierte Ex-Gärtner kann trotz seiner Intelligenz nicht begreifen, daß er seine geistigen Fortschritte Dr. Angelo zu verdanken hat. Im Gegenteil, der Arme soll an Cyber-Jobes diversen Schmerzen in den Subroutinen Schuld sein, und deswegen spinnt selbiger düstere Rachegedanken. Per digitaler Energie werden nicht nur der Doc, sondern auch dessen Freundin und ihr Sohn in den Cyberspace gebeamt und dort gefangen gehalten. Wenn Angelo sich einer Reihe von Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben stellt, darf er fliehen und kann vielleicht sogar die beiden anderen befreien. Als Gegner werden diverse Leute, die Jobe wirklich was Böses getan haben, ebenfalls cyberisiert (nicht ganz logisch, denn selbige wurden im Film alle von Jobe getötet, aber wer achtet schon auf solche Details...).

Insgesamt 12 Mini-Spielchen haben die Programmierer aneinandergereiht, die durch Filmausschnitte und neu berechnete 3D-Animationen miteinander verbunden sind. Dazu gehören zum einen einfache Intelligenz-Tests im Stile von »Welches Symbol paßt nicht in die Reihe?« über eine Senso-Variante, bei der man eine Melodie nachklimpern darf, bis hin zu einer Art Mini-Schach gegen eine unsichtbare (!) Figur. Außerdem darf man mehrmals im »Cyberboogie« mit einem Gleiter durch die Gänge fliegen oder in einem Plattformspiel durch Springen und Ducken diversen Gegnern ausweichen. In fast jedem Spiel hat man nur einen Versuch oder nur wenige Sekunden Zeit, bevor ein Rasenmäher Dr. Angelo im wahrsten Sinne des Wortes niedermäht. Dann darf man insgesamt zweimal per »Continue«-Funktion an der nicht geschafften Stelle neu ansetzen. Nach drei Toden ist das Spiel endgültig zu Ende; da es keine Spielstände und keine Paßwort-Funktion gibt, muß jetzt wieder ganz von vorne angefangen werden.



Sie sind das graue Etwas in der Mitte und müssen im richtigen Augenblick über das rote Etwas springen

Kaum zu glauben – selbst das billigste Videospiel würde niemals derart grobe Grafik bieten



BORIS SCHNEIDER

Wenn ich die CD nicht im Laufwerk hätte, würde ich es nicht glauben: Derart grobe, farbarme Animationen können höchstens einen C 64 beeindrucken; auf einem PC hingegen sieht daß Ganze nur unfreiwillig komisch aus – solange man nicht gerade 140 Mark dafür geblecht hat, denn dann vergeht Ihnen sicher der Spaß. Noch dazu zeigt die Anleitung andauernd hochauflösende, farbenfrohe Bilder – warum sind die aber nicht auf der CD-ROM?
Das schaurige Spieldesign läßt die Denksport-Kamelle »7th Guest« noch richtig bombastisch aussehen. Die Puzzle-Szenen sind entweder blöd, viel zu einfach oder beides. Und die Action-Szenen sind erst anspruchslos (weil eine Stimme genaue Kommandos gibt) und später dann hirnrissig (weil man ohne Stimme bei der kruden Grafik keine Ahnung hat, wo es hingehen soll).
Die Steuerung ist sowieso ein Fall für den Papierkorb. Nicht nur, daß man alle paar Sekunden mal einen Richtungswechsel durchführen kann. Die einzige Chance, das »Fenster« zu erwischen, in denen das Programm die Tastatur abfragt, besteht darin, die Taste schon Sekunden vorher gedrückt zu halten.
Das Gärtner-Team von PC Player empfiehlt: Um dieses Unkraut sollte man im nächsten Softwareladen einen großen Bogen machen.



Kinderkram: Die Denksportaufgaben nach dem Schema »Was paßt nicht in die Reihe« machen wenig Probleme.

Der Rasenmäher-Mann ist eines der ersten CD-ROM-Spiele, die mit deutscher Sprachausgabe ausgestattet wurden; allerdings sind nur manche Szenen synchronisiert und andere nicht – hier soll ein Beiblatt in der Packung die deutschen Übersetzungen liefern. Leider stimmt das Bildschirmgeschehen nicht mit den Packungsfotos überein. Diese sprechen von einer »256-Farben-Version«, während das Produkt selbst nur 16 Farben verwendet. Dafür sollen laut der Programmierer technische Probleme mit Singlespeed-Laufwerken verantwortlich sein. Außerdem wird in vielen Sequenzen die VGA-Auflösung geviertelt: Statt 320 mal 200 Bildpunkten werden nur 160 mal 100 Punkte verwendet und diese um den Faktor 4 auf Bildschirmgröße gezoomt. **(bs)**

DER RASENMÄHERMANN

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Action-/Denkspiel
Hersteller	Storm
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Teils Deutsch; teils Englisch; verständlich
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: Nicht notwendig. »Freiwillig« können 32 MByte für schnelleren Spielfluß umkopiert werden.

Besonderheiten: 12 Mini-Spiele; keinerlei Paßwort o. Speicher-Funktion.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und VGA.

31



Oh No: Noch so eine lieblose Disketten-Rüberschaufelung...

LEMMINGS



er noch nichts von den possierlichen Denkspiel-Abenteuern der Lemmings gehört hat, muß in den letzten Jahren hartnäckig einen Bogen um jeden Softwareladen gemacht haben. Unverzeihlich werden solche Bildungslücken, wenn Sie gar unseren wunderschönen »Hall of Fame«-Beitrag über Lemmings in Ausgabe 3/94 nicht gelesen haben.
Wie dem auch sei – jenes sagenhafte, unwiderstehliche und herrlich fesselnde Tüftelspiel wurde jetzt auch auf CD-ROM veröffentlicht. Was hat sich Psygnosis einfallen lassen, um dieses Ereignis aufzuwerten? Die zusätzlichen Levels der Datendiskette »Oh No! More Lemmings« wurden dazugepackt. Und sonst? Ein neues, kurzes (und nicht mal sonderlich tolles) Musikstück wird von CD gespielt. Ist das alles? Leider ja. Ganz schön einsam auf dieser CD... **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Die drei bis vier PC Player-Leser, die wirklich noch nicht Lemmings in der Sammlung haben, könnten in Versuchung geführt werden. Der Original-Klassiker plus Zusatzlevels auf einer CD ohne den berüchtigten Disk-Kopierschutz – das ist doch was. Der Rest der Menschheit ist angesäuert: Psygnosis im Tiefschlaf; nicht mal für eine nette Intro-Sequenz hat's gereicht. Da wird dann auch konsequenterweise das alte Handbuch in die Schachtel geworfen.
Ein Pfui für diese Lieblosigkeit, aber eine hohe Wertung für das Spiel. Schließlich macht Lemmings auch dann noch Spaß, wenn man es von einer unterforderten CD lädt...



LEMMINGS + OH NO! MORE LEMMINGS

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 450 KByte
Festplattenplatz: –

Besonderheiten:
Bis auf ein neues Musikstück völlig identisch mit den Disketten-Versionen.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.

92

COMANCHE: WHITE LIGHTNING

CD ROM

Zum vierten Mal läßt Novalogic sein Voxel-Grafiksystem spielen. Die CD-ROM-Variante von Comanche entpuppt sich aber nur als Paket aller alten Disketten-Versionen.



Aus der Zehn-Sekunden-CD-ROM-Intro: Hubschrauber über Canyon

Wenn sich Spiele auf CD-ROM besonders gut verkaufen, dann lohnt es sich für viele Hersteller, die CD-Variante eines bekannten Titels nachzuschieben. Novalogic bringt das Spielchen diesen Monat gleich zweimal fertig: Neben der drei Jahre alten U-Boot-Simulation »Wolfpack« dürfen wir uns auch an einem ROM mit »Comanche: White Lightning« erfreuen.

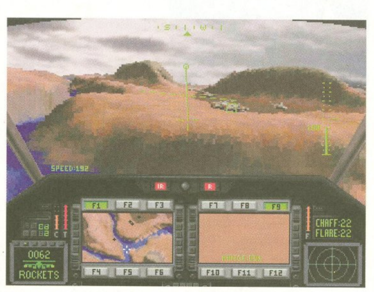
Die CD enthält quasi wie eine Compilation alle Dateien des ursprünglichen Comanche-Spiels sowie der beiden Missionsdisketten »Global Challenge« und »Over the Edge«. Dementsprechend ist auch die etwas schnellere und detailreichere Version der Simulation auf der CD, die auf der zweiten Missiondisk debütierte. Als Bonus haben die Programmierer weitere zehn neue Missionen dazugepackt, so daß insgesamt 100 Aufträge auf den Hubschrauberfan warten. Diese sind auf zehn Kampagnen verteilt, die Sie einzeln anwählen können.

Noch ein CD-Bonus: Zwei Animationen, die zum einen das Titelbild, zum anderen das Standbild bei den technischen Daten des Helikopters ersetzen. Sonst gibt es aber nichts Aufregendes zu vermelden – weder Sprachausgabe, noch neue Grafiken noch spielerische Finessen. Das hat aber auch Vorteile: Insgesamt nur 20 MByte werden auf der CD belegt, so daß man Comanche bequem auf die Festplatte kopieren kann. Denn immer noch verträgt sich Comanche mit keinem Memory-Manager und muß von einer Boot-Diskette aus gestartet werden; eine Boot-Diskette zusammenzustellen, die auch noch alle CD-ROM-Treiber lädt, ist allerdings kein leichtes Unterfangen und stimmt den unbedarften Kunden eher grimmig. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER

Hat da jemand gerade »Absahner« gesagt? Ob man die Comanche-CD nun als Service-Leistung oder als überflüssig einstufen soll, bleibt jedem Spieler selbst überlassen. Wenn ich schon viel Geld für alle Disketten ausgegeben habe, würde ich mir mehr von diesem ROM erwarten, das ich ja noch mal extra für über 100 Mark kaufen soll. Richtig dreist ist nur, daß mehr als die Hälfte aller Texte der angeblichen »deutschen« Version immer noch in Englisch ist – obwohl die Übersetzer wahrlich genug Zeit hatten, diesen Schnitzer für die CD-Umsetzung zu korrigieren.

Ich spiele Comanche immer wieder ganz gerne; das Fluggefühl ist dank der tollen Grafik immer noch ungeschlagen. Allerdings bleibe ich lieber bei der Disketten-Version, die ich mit wesentlich weniger Gefummel an CONFIG.SYS und Boot-Disk genießen kann.



Trotz CD nichts neues im eigentlich Spiel; da kann man auch bei der Diskette bleiben

COMANCHE: WHITE LIGHTNING (CD-ROM)

❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Novalogic
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Teils Deutsch, teils Englisch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte (oder 20 MByte bei Komplett-Kopie)

Besonderheiten: Benötigt in jedem Fall Boot-Diskette; unwesentlich erweiterte Version der Diskettenfassung.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.



CD ROM

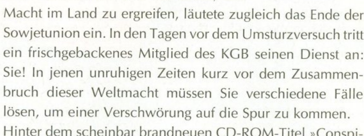
CONSPIRACY



Donald Sutherland kennt sich aus: Auf Wunsch raunt der grob gepixelte Schauspieler Ihnen einen Tip zu

Hinter diesem »neuen« Spiel verbirgt sich die CD-ROM-Version des Polit-Adventures »KGB«. Für zusätzliche Videosequenzen wurde Schauspieler Donald Sutherland verpflichtet.

Moskau, August 1991. In wenigen Tagen wird ein Putsch während Präsident Gorbatschows Abwesenheit stattfinden. Der fehlgeschlagene Versuch kommunistischer Hardliner, die Macht im Land zu ergreifen, läutete zugleich das Ende der Sowjetunion ein. In den Tagen vor dem Umsturzversuch tritt ein frischgebackenes Mitglied des KGB seinen Dienst an: Sie! In jenen unruhigen Zeiten kurz vor dem Zusammenbruch dieser Weltmacht müssen Sie verschiedene Fälle lösen, um einer Verschwörung auf die Spur zu kommen.



Hinter dem scheinbar brandneuen CD-ROM-Titel »Conspiracy« steckt eine alte Kamelle. Es handelt sich um die technisch aufgemotzte, aber spielerisch identische Version des eineinhalb Jahre alten Adventures »KGB«. Mit einem leicht zu handhabenden System klickt man sich durch ein Szenario mit einer Extraportion Klischees: Gewalt und Bürokratie, leichte Mädchen und schwere Jungs, um die düstere Gesellen schwebt stets eine Wodka-Dunstwolke – wie man sich Moskau halt in Klein-Kleckersdorf vorstellt.

Sie bewegen sich durch eine Reihe von »starren« Schauplätzen. Animation wird nur bei einigen Dialogen spendiert, wenn eine Nahansicht des Gesprächspartners erscheint. Gewaltigster Unterschied zum Disketten-KGB: Eine neue Hilfe-Funktion, bei der eine digitalisierte Videoszene mit Donald Sutherland abgespielt wird. Der renommierte englische Schauspieler verkörpert den Geist des Vaters unseres Helden. Zum spukigen Ambiente paßt die Tatsache ganz gut, daß alle Videos mit einer recht groben, pixeligen Auflösung wiedergegeben werden. Dafür sind sie nahezu bildschirmfüllend und laufen auch bei normalen Singlespeed-Laufwerken flüssig ab. Die Weisheiten aus dem Jenseits ertönen in englischer Sprache mit deutschen Untertiteln.

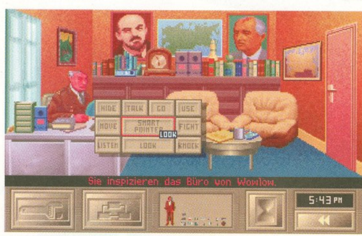
Eine weitere Hilfestellungen, die man sich gönnen kann: Der Cursor flackert warnend, wenn Sie mit ihm einen wichtigen Gegenstand streifen, den man mitnehmen oder anderweitig einsetzen kann. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Ein bißchen Etikettenschwindel ist das schon: Das vermeintlich neue Multimedia-Ereignis ist ein alter Hut mit neuer Video-Beigabe. Die fällt umso prominenter aus – Virgin engagierte immerhin Donald Sutherland, der mit Rauschebart und bewährt schwermütigem Blick kleine Tips zum Besten gibt.

Diese grobkörnige, aber großformatige Sättigungsbeilage mag nicht über die Macken des eigentlichen Spiels hinwegtäuschen. Conspiracy (alias KGB) ist ein Ausprobier-Adventure der flachen Art. Schlichte Puzzles und eine grafisch biedere Ausstattung sorgen dafür, daß die Euphorie zuhause bleibt.

Das Programm hat auch seine guten Seiten. Story und Schauplatz sorgen für einen Originalitäts-Bonus, sofern man sich für die Thematik erwärmen kann. Die Bedienung ist schön einfach und dank der neuen Hilfsfunktion haben auch Einsteiger eine Chance. Doch selbst ein stattlicher Mime wie Donald Sutherland kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß man hier letztendlich ein weder sonderlich neues noch sonderlich tolles Adventure vorgesetzt bekommt.



Das eigentliche Spiel unterscheidet sich nicht vom betagten Disketten-Adventure »KGB«



CONSPIRACY

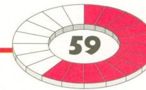
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

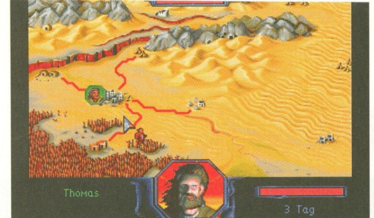
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Virgin / Cyro
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; gut (mit englischer Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 495 KByte
Festplattenplatz: ca. 50 KByte für Spielstände.

Besonderheiten: Großformatig digitalisierte Videoclips mit Schauspieler Donald Sutherland, in denen Sie Hinweise verraten bekommen.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Auf dieser Karte reist man von Stadt zu Stadt

BURNTIME



Ähnlich wie in einem Rollenspiel erkunden Sie mit Ihrem digitalen Alter Ego die Endzeit-Welt und begegnen zahlreichen Personen. Ihr Ziel ist es, gegen drei Computergegner zum Herrscher über die verfallenen Ruinen-Städte aufzusteigen. In den Siedlungen treiben Sie Handel mit Rattenfleisch, Maden und Waffen; außerdem wirbt man hier Gefolgsleute an. Nach einiger Zeit hat sich das von Ihnen beherrschte Territorium so weit ausgedehnt, daß eine Konfrontation mit den anderen aufstrebenden Möchtegern-Wüstenherrschern nicht zu vermeiden ist. Nun kommt es darauf an, daß Sie strategisch wichtige Plätze beherrschen und die richtige Taktik anwenden. Lebenswichtig sind beispielsweise Nahrungs- und Wasservorräte. **(tw)**



THOMAS WERNER

Außer der Ersparnis von 5 MByte Festplatten-Platz bietet diese Umsetzung keinerlei Vorteile gegenüber dem Disketten-Burntime. Und weil man anscheinend ganz wild darauf war, ein identisches Abbild auf CD-ROM zu verewigen, blieb auch die Handbuchabfrage erhalten – Autsch!
Mit diesem Medium lassen sich so viele neckische Sachen anstellen – doch nicht einmal eine so schlichte Erweiterung wie ein neues, umfangreicheres Grafik-Intro hat sich auf die silberne Scheibe verirrt.
Da mag das eigentliche Spiel ja wirklich nett sein – einen Wertungszuschlag gegenüber der Disk-Version gibt es für dieses lieblose bloße »Herüberziehen« auf ein anderes Medium natürlich nicht.



BURNTIME

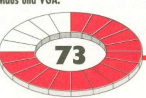
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Max Design
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte und 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: –

Besonderheiten:
Identisch zur Disketten-Vorlage.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





MICROCOSM

Der Feind in meiner Blutbahn – in »Microcosm« rasen Sie im Mini-Raumschiff durch einen menschlichen Körper.



Schlimmer als jede Arterienverkalkung: Hier hat sich eine Gefechtsstation in der Blutbahn verankert.

Irgendwann, in ferner Zukunft, ist die Wissenschaft des Kleinermachens perfektioniert worden. Wissenschaftler lassen sich »miniaturisieren«, um in einem millimetergroßen Raumschiff das Innere des menschlichen Körpers zu entdecken. Zwei Firmen kämpfen um die Federführung in der kommerziellen Nutzung: Cybertech hat die Nase vorn, doch Axiom hat einen Trumpf in der Tasche – der Cybertech-Chefwissenschaftler will den Arbeitgeber wechseln und dem Geschäftsführer Tiron Korsby eins auswischen. Deswegen spritzt man Korsby ein komplettes miniaturisiertes Verteidigungssystem in die Adern.

Als Krönung pflanzt man dem Armen auch noch einen Sender ins Gehirn, mit dem die Konkurrenz ihn ab sofort fernsteuern kann.

Die Cybertech-Leute bekommen zum Glück in letzter Sekunde mit, was mit Korsby passieren soll, und verkleinern einen ihrer besten Agenten, um in der Blutbahn so richtig aufzuräumen. So arbeiten Sie sich von der Pulsader über die Beckenknochen bis in das Hirn vor, kämpfen gegen Robotersonden und Blutkörperchen und hoffen, rechtzeitig den Fernsteuer-Mechanismus zu zerstören.

»Microcosm« von Psygnosis ist ein Spiel mit einer langen Geschichte. Schon vor zwei Jahren wurde das Projekt begonnen und exklusiv für die japanische Firma Fujitsu program-



Im Knochen geht es ziemlich dunkel zu

In manchen Sequenzen können Sie auch Ihr eigenes Schiff von außen sehen

BORIS SCHNEIDER

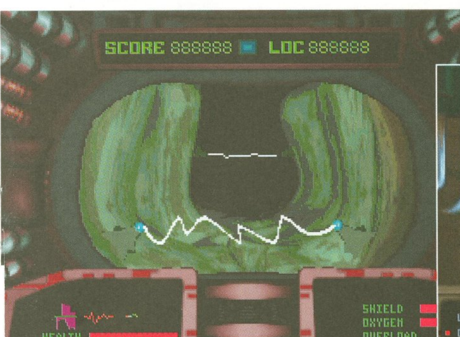
Ich kann kein Blut mehr sehen – wenn man durch die immergleichen rosa Tunnels von Microcosm fliegt, sehnt man sich nach einem Actionspiel ohne CD-ROM zurück, das wesentlich abwechslungsreicher sein kann als dieser Langweiler.

Die ersten vier Level gleichen sich fast bis auf den letzten Lymphknoten; erst beim Hirn kriegt man mal andere Grafik zu sehen. Noch dazu haben die Programmierer die VGA-Karte nicht so gut im Griff wie beispielsweise »Rebel Assault«. Oft gehen Details im Farbwirrwarr unter; außerdem wird nur ein kleiner Bildschirmausschnitt genutzt.

Das Spiel gewinnt insgesamt keinen Originalitätspreis. Würde man die Blutbahn-Hintergrundgrafik weglassen, wäre die olle Ballerei auch problemlos auf ein paar Disketten unterzubringen.

Besonderen Spaß macht das wirre Rumgefliege sowieo nicht, denn der Schwierigkeitsgrad ist zu hoch und die Bewegungen der meisten Gegner sind noch nicht mal fließend.

Alles in allem eine sehr enttäuschende Leistung.



Da springt der Funke über: Im Hirn sind Elektro-Sperren installiert

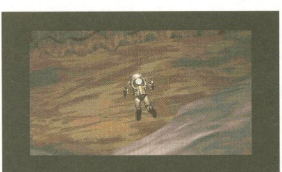
Vorsicht, Fettgewebe – manche Arterie ist nicht mehr frei befahrbar

Aus der Intro: Mit einer Spritze geht es in den Arm des Opfers

miert, die ein Actionspiel für den CD-ROM-Computer »Towns« haben wollte. Jetzt erscheinen Umsetzungen für andere CD-Systeme, darunter auch den PC.

Das Spiel teilt sich in fünf Level auf, von denen Sie aber nur vier spielen – nachdem Sie in Level 1 die Pulsader durchfahren sind, dürfen Sie wählen, ob Sie durch einen Knochen (Level 2) oder eine Ader (Level 3) zum Herz (Level 4) fahren wollen. Zum Schluß geht es dann noch, wie versprochen, ins Gehirn.

In jedem der Level fliegen Sie durch tunnelähnliche Bahnen und ballern, was der Laser hält, auf anfliegende Objekte. Werden Sie getroffen, verlieren Ihre Schilde entsprechend Energie. Ist diese aufgebraucht, explodiert ihr Schiff – schade. In späteren Leveln können Sie sogar ab und zu eine Extrawaffe aufsammeln, die sich irgendwie in die Äderchen verirrt hat. Hat hier jemand was von Logik gesagt?



Mit hübsch gestalteten Zwischensequenzen wird die Handlung erzählt

Die Grafik wechselt zwischen zwei Perspektiven; mal sieht man das Geschehen aus dem persönlichen Cockpit, mal kann man zusätzlich auch das eigene Schiff von einer Kamera, die ihm hinterherfliegt, betrachten. Außerdem gibt es Szenen, in denen ihr Schiff stillsteht und nur Gegner auf sie zufliegen.

Neben dem Ballern ist aber auch das Navigieren interessant: Adern und Hirnrinde bilden ein verzweigtes Netz und immer wieder müssen Sie sich entscheiden, in welche Richtung Sie weiterfliegen wollen. Wer Umwege macht, riskiert mehr Treffer und wird schneller vom Körper abgestoßen. **(bs)**

IM WETTBEWERB

Da hätte sich Psygnosis schon sehr anstrengen müssen, den Rasenmäher-Mann zu unterbieten. Trotzdem bleibt Microcosm eine Spitzenposition verwahrt. Es erreicht weder die spielerische Klasse von Rebel Assault, noch die grafische Perfektion von 7th Guest. Eine solche blutleere Ballerei ist nicht gerade das, was wir von einem CD-ROM-Titel erwarten.

Rebel Assault	90
The 7th Guest	62
MICROCOSM	**54**
Der Rasenmäher-Mann	31



- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; verständlich
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Limitierte Auflage mit T-Shirt und Soundtrack-CD erhältlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz), mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

54

CD ROM

WOLFPACK

Wiederauferstehung einer U-Boot-Simulation: Ein ganzer U-Boot-Verband erwartet Ihre Befehle.



Torpedorohre fluten – bald wird dieser Frachter ebenfalls unfreiwillig zum Unterseeboot

Die Todesfalle für Soldaten war während des zweiten Weltkrieges – wider der landläufigen Meinung – nicht die berüchtigte Ostfront, sondern die hohe See. In der Nordsee, dem Mittelmeer und dem Ärmelkanal fanden zahllose U-Bootfahrer ihr nasses Grab. Am Fließband ausgebildet, und gegen Ende des Krieges mit einer Überlebenschance von unter 10 Prozent, wurden sie von der Marine in ihre schwimmenden Metallsärge gesteckt. Oft hatten die Offiziere praktisch keine seemännische Erfahrung und waren der überlegenen Technik alliierter Zerstörer fast hilflos ausgeliefert.

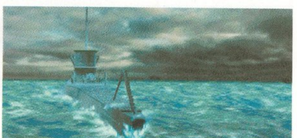
Mit dem Editor lassen sich neue Missionen gestalten

Novalogic veröffentlicht nun einen rund drei Jahre alten Erfolgstitel in einer speziellen CD-Version. Ein paar neue Animationssequenzen können Sie nun bestaunen – ansonsten wurde am Spiel selbst nichts getan. Als Befehlshaber eines deutschen U-Boot-Verbandes oder eines alliierten Konvois versuchen Sie, die 70 vorgegebenen Missionen unbeschadet zu überstehen. Schauplatz ist der Atlantik mit den Nebenmeeren Nordsee und Karibik. Jedes Schiff verfügt über einen eigenen Kapitän, der das Schiff ohne Eingreifen des Spielers automatisch entsprechend dem Auftrag steuert. Wirklicher Erfolg ist Ihnen jedoch nur sicher, wenn Sie persönlich das Ruder übernehmen.

Per Knopfdruck schaltet man zwischen den Kommandobrücken Ihres Verbandes hin und her. Bei U-Booten wird das Oberflächengeschehen nur bei ausgefahrenem Periskop dreidimensional dargestellt. Die wichtigsten Anzeigen sind auf einen Blick zu erkennen. Sie bestimmen die Geschwindigkeit, legen den Kurs und gegebenenfalls die Tauchtiefe per Mausklick auf die entsprechenden Instrumente fest. Ist ein Ziel in Reichweite, feuert man Torpedos ab, schießt mit der Bordkanone oder läßt als Kapitän eines Zerstörers Wasserbomben an der vermuteten Position des Gegners fallen.

Die Einsätze finden sowohl nachts als auch am Tage statt und variieren im Schwierigkeitsgrad. Mit einem Editor können Sie selbst Missionen entwerfen, indem man Schiffe auf einer Karte positioniert und gegebenenfalls einen Kurs vorgibt. Es ist sogar möglich, einen beschreibenden Text einzugeben, damit andere Ihr Szenario nachspielen können. Zwei Spieler dürfen ferner gegeneinander antreten, wobei der eine die Rolle des U-Boot-Kommandanten, der andere die Befehlsgewalt über den Konvoi zugeteilt bekommt. Jeder hat dann eine festlegbare Zahl von Minuten für seine Manöver Zeit, bevor der andere reagieren darf.

(tw)



Die CD-ROM-Version bietet einige neue Animationssequenzen

THOMAS WERNER

Wieder ein Programm, bei dem man als Pazifist eigentlich abtauchen müßte. Doch Wolfpack ist vom Konzept her so solide gestaltet, daß man kein Militarist sein muß, um an ein paar Runden »Schiffe versenken« gefallen zu finden. Nur – die dauerhafte Faszination bleibt aus, was nicht nur am hohen Alter des Programms liegt.

Der Oldie »Silent Service« bestach besonders durch seine klaustrophobische Stimmung – man war in einem U-Boot eingeschlossen und zitterte, wenn die Wasserbomben ringsum einschlugen, die Systeme ausfielen und der Zerstörer die eigene Position wohl endgültig ausfindig gemacht hatte. Bei Wolfpack hingegen fühlt man sich – trotz direkter Steuerung – eher wie ein Manager, der von Boot zu Boot schaltet.

Selbst beim Abfeuern von Torpedos kommt selten Spannung auf; die meisten treffen sowieso auch quasi blind abgefeuert ihr Ziel. Einfach zu bedienen ist der Missionseditor, wohingegen der Zweispielermodus mit den abwechselnden Zügen nicht sehr ausgereift wirkt. Als nette Unterhaltung für zwischendurch ist Wolfpack sicher ideal, der dauerhafte Suchteffekt bleibt jedoch aus.

WOLFPACK

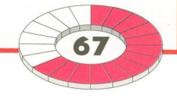
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Simulation
Hersteller	Novalogic
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten:
Missionseditor integriert.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit Maus, VGA und 4 MByte RAM.



RIGHTEOUS FIRE



Keine großen Änderungen: Die Privateer-Mission-Disk bietet kaum Neues für erfahrene Sternenpiloten.

Privateere haben es nicht leicht: Kaum geht man mal auf einem Luxus-Planeten ein wenig entspannen, klaut einem auch jemand schon die schöne Bord-Kanone. Die Superwaffe der Steltek aus »Privateer« ist offensichtlich in fremde Hände gefallen; da auch das Geld ein wenig knapp ist, müssen Sie sich bei dieser Missions Diskette durch zwei Dutzend neue Aufträge ballern, bis Sie das Universum vor den Bösewichtern retten können. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Ein paar Missionen mehr, sonst aber nix neues: Die Missionsdiskette ist zwar eine willkommene Abwechslung, aber doch arg teuer für das bißchen neue Grafik und den einzigen neuen Gegner. Auch das Universum wurde nicht erweitert: Gerade mal einen neuen Planeten gibt's und alle noch lebenden Personen aus dem Hauptprogramm werden auch wieder recyclet – da hätte Origin die Phantasie doch etwas mehr spielen lassen sollen. Die mit 90 ohnehin hohe Wertung wird durch die Missionsdiskette nicht nach oben gedrückt.



RIGHTEOUS FIRE

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	**Datendiskette**
Hersteller	**Origin**
Ca.-Preis	**DM 60,–**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Deutsch; gut**
Spieltext	**Englisch; viel**
Bedienung	**Gut**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene und Profis**
Grafik	**Gut**
Sound	**Gut**

Freies RAM: min. 580 KByte und 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 20 MByte (inkl. Privateer)

Besonderheiten:
ca. 25 neue Missionen mit Handlung zu Privateer.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus, Joystick.



HALL OF FAME

POPULOUS

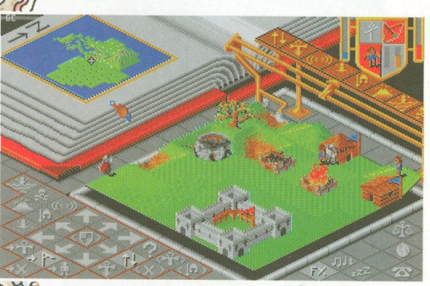
Wer wollte nicht schon immer den ungeliebten Nachbarn durch ein kleines Erdbeben erschrecken? Mit »Populous« begann 1989 ein neues Strategiespiel-Zeitalter.

Heutzutage ist es unglaublich »in«, über die Ideenlosigkeit der Spieleprogrammierer zu stöhnen. Der verklärte Blick manches Nostalgikers soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß in den guten alten Zeiten die Oberkracher auch nicht gerade auf den Bäumen wuchsen. 1989 gewann der Amiga gerade das 16-Bit-Duell gegen den Atari ST, während die Softwarefirmen Merkwürdigkeiten wie den Rainbird-Sargnagel »Weird Dreams« oder das verunglückte Greenpeace-Computerspiel »Rainbow Warriors« veröffentlichten. Über die zu diesem Zeitpunkt noch junge und aufstrebende englische Europazentrale von Electronic Arts ließ Bullfrog einen Strategieknaller vom Stapel, der in kurzer Zeit alle Verkaufsrekorde brach und eine ganze Programmierer-Generation nachhaltig beeinflußte.

»Populous« vereinte Tiefgang mit Spielwitz und gebar im Laufe der Jahre die Spin-Offs »Powermonger« sowie »Populous II«. Die neuartige Basisidee: Der Spieler ist ein Wesen mit göttlicher Macht, das die Umwelt verändert. Wie die »Untertanen« reagieren, die dieses Szenario bevölkern, wird vom Computer simuliert. Im Falle von Populous hat das Eingreifen der übermächtigen Maushüters einen simplen Zweck: Damit das eigene Völkchen alleine auf einer Insel residieren kann, müssen alle Angehörigen des zweiten Stamms weggeputzt werden. Auch der Gegner wird von einem mächtigen Wesen behütet – wahlweise dem Computer oder per (tatsächlich funktionierender) Modem-/Nullmodem-Kopplung einem zweiten Spieler.

Wichtigste Aktion am Anfang jeder Runde ist das Einebnen der Landschaft. Je weiträumiger das flache Gelände, desto anspruchsvoller sind die Häuschen, welche Ihre Untertanen errichten. Aus hoch entwickelten Behausungen »schlüpfen« wiederum besonders starke Männchen aus. Jede Aktion kostet den Spieler Mana, die handelsübliche Götterenergie. Je mehr Einwohner Ihr sich selbständig reproduzierender Stamm besitzt, desto schneller fließt Mana auf Ihr Konto nach. Das Planieren der Landschaft kostet relativ wenig Energie; will man den gegnerischen Stamm hingegen mit einer schönen Naturkatastrophe heimsuchen, muß man schon ein wenig sparen.

Im Rahmen der Budgetreihe »Softprice« gibt's das original Populous samt Zusatzdiskette »Promised Lands« und deutscher Anleitung für knapp 50 Mark – ein echtes Schnäppchen, das in keiner PC-Sammlung fehlen sollte. **(hl)**



Ritter dezimieren selbständig das gegnerische Lager

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

■ ...das Populous-Programmierteam Bullfrog 1985 gegründet wurde? Damals hieß die Firma allerdings noch Taurus und wollte eigentlich Business-Software schreiben. Als Inspiration für den neuen Namen diente angeblich ein Keramikfrosch, der im Büro herumstand.

■ ...die englischen Programmierer zuletzt mit »Syndicate« auf Platz 1 der Charts landeten? Das allererste Bullfrog-Spiel war in den 80er Jahren die Amiga-Version des C 64-Actiontitels »Druid 2 – Enlightment«, welche seinerzeit von Firebird veröffentlicht wurde. Das erste Bullfrog-Programm für Electronic Arts nannte sich »Fusion«.

■ ...Populous zu den ganz wenigen Computerspielen gehört, die weltweit auch die Konsolenwelt eroberten? Populous gibt es nicht nur für Mega Drive und Super Nintendo; das Programm wurde selbst für so dubiose 8-Bit-Konsolen wie Master System und Game Boy adaptiert.

POPULOUS

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 50,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 350 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

Besonderheiten: Grafik, Spielwitz und strategischer Anspruch feierten erstmals ein gelungenes Happening.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

80

Das neue PC-POWER-DISC-Magazin

PC Cosmos - Entdecken Sie die geheimnisvolle Welt des Universums

In Zusammenarbeit mit PC Windows

2/94 APRIL/MAI IPV-VERLAG

DM 19,80/öS 150,-/sfr 19,80

PC-POWER DISC

Für MS-DOS
19,80 DM
Diskette im Heft

ENTDECKEN SIE DIE GEHEIMNISVOLLE WELT DES UNIVERSUMS

PC COSMOS

ORIGINAL-SOFTWARE VON MARKT & TECHNIK

PC-SPIELE DISC

Maniac Mans

MS DOS & Windows
19,80 DM
Diskette im Heft

PC Cosmos - das Universum im Computer!

PC Cosmos ist ein phantastisches Planetarium, das den Kosmos realistisch auf den Bildschirm zaubert. Legen Sie das Datum, die Zeit und den Ort fest, von wo aus Sie den Sternenhimmel betrachten möchten. Wählen Sie den Standort aus mehr als 1100 Städten auf der ganzen Erde. Beobachten Sie Sonne, Mond, Planeten und Sterne. Erfahren Sie per Mausklick von mehr als 10.000 Sternenobjekten Name, Größe, Entfernung, Auf- und Untergangszeiten und vieles mehr. Betrachten Sie Galaxien und Sternnebel von NASA-Raumsonden in Fotoqualität. Simulieren Sie Sonnen- bzw. Mondfinsternisse oder beobachten Sie die Planeten in ihrem Lauf.

Die PC-POWER-DISC 2 gibt es ab 16.03.1994 im Zeitschriftenhandel.

Die MS-DOS-Version ist voll updatefähig auf die Windows-Version.

Maniac Mansion - die total verrückte Horrorstory!

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« gekracht ist, passieren dort seltsame Dinge: Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens.

»Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpreter, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.

Die PC-SPIELE-DISC 2 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.



Intel fing mal mit dem 4-Bit-Chip 4004 an; selbst der 486 ist nicht mehr das Nonplusultra

MORGEN SCHON VERALTET?

Keiner blickt durch: Wenn es nach den Hardware-Herstellern ginge, müßten Sie alle 14 Tage einen neuen PC kaufen. PC Player sagt Ihnen, wie Sie sich heute einen zukunftssicheren Spiele-PC zusammenstellen.

Die PC-Industrie klatscht in die Hände: Immer kürzere Entwicklungszeiten, immer neue technische Fortschritte machen dem Hardware-Käufer das Leben zur Qual. Egal, was Sie sich auch zulegen: Morgen schon ist es zu teuer, zu langsam, veraltet. Man wird das Gefühl nicht los, daß die Hardware-Industrie darauf spekuliert, Ihnen in immer kürzeren Abständen etwas neues anzudrehen. Aber niemand hat Zeit und Geld, um sich alle sechs Monate neue Grafik- und Soundkarten, neue Prozessoren oder gar neue Komplettsysteme zu gönnen.

PC Player hat anhand der Entwicklungen der letzten drei Jahre, der aktuellen Software-Situation, den Preisen gängiger Hardware und Informationen aus den Hardware-Labors der anderen Zeitschriften des DMV-Verlags (DOS International, Highscreen Highlights, Windows Konkret) den Hardware-Führer für das Jahr 1994 und darüber hinaus aufgestellt. Mit diesem Artikel wollen wir im wesentlichen nur eine Frage beantworten: Wie muß Ihr PC für ein ausgewogenes Spielvergnügen konfiguriert sein? Wo lohnt es sich, in Upgrades zu investieren? Wo sollten Sie lieber auf komplett neue Hardware sparen? Welche Produkte der Hardware-Industrie sind unnütz, zu teuer oder schlichtweg zu inkompatibel für die Spiele von heute? Bitte bedenken Sie dabei, daß Ihr Wunsch-PC durchaus anders konfiguriert sein kann. Wenn Sie beispielsweise CAD betreiben, den PC als Desktop-Publishing-Zentrale oder einfach nur als Textverarbeitung benutzen, sind unsere Kauftips nicht in jedem Fall richtig. Wenn Sie allerdings für zu Hause das perfekte Spielvergnügen suchen, dann sollten unsere Hinweise genau ins Schwarze treffen.

Das Maß aller Dinge: DER PROZESSOR

Egal, was Sie mit Ihrem PC auch anstellen: Flotte 3D-Spiele, packende Simulationen, ansehen eines auf CD-ROM gespeicherten Films – der Prozessor muß immer Schwerstarbeit leisten, Berechnungen anstellen und Daten dekodieren. Anders als in vielen Videospielen oder Heimcomputern ist bei PCs der Prozessor ganz alleine für die Grafik auf dem Bildschirm verantwortlich. Deswegen ist für die Grafik-intensiven Spiele von heute ein schneller Prozessor Grundvoraussetzung.

Dabei kommen Sie heutzutage um einen Chip der 386er-Klasse auf gar keinen Fall mehr herum. Nicht nur, daß diese Prozessoren wesentlich leistungsstärker als ihre Vorgänger sind; gleichzeitig sind sie die ersten »PC-Motoren«, die problemlos mehr als ein Megabyte Speicher verwalten können. Immer mehr Spiele benutzen sogenannte »DOS-Extender«, um mehrere Megabyte direkt nutzen zu können. Solche Extender funktionieren aber nur ab dem 80386 – alle kleineren Chips können schon deswegen nicht alle aktuellen Spiele starten lassen.

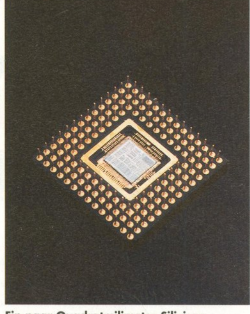
Allerdings ist auch der 80386 in die Jahre gekommen. Der aktuelle Standard heißt 80486. Im Prinzip ist der 486 nur eine getunte Variante des 386 – die gleichen Befehle werden wesentlich schneller bearbeitet. Außerdem hat der 486 mehr Leitungen zur Außenwelt, kann also mehr Informatio-

nen gleichzeitig aufnehmen und abgeben. Es gibt ihn in verschiedenen Varianten. Die Low-End-Version, der 486-SX, ist ein vollwertiger 486er dem nur eine Baugruppe fehlt: Ein Mathematik-Coprozessor, der allerdings von kaum einem Spiel genutzt wird. Theoretisch gäbe es also keinen Unterschied zwischen den SX und DX-Typen – allerdings hört die SX-Serie schon bei einer Taktfrequenz von 25 MHz auf, während die DX-Modelle noch bis 33 MHz hergestellt werden. 486-kompatible Chips wie beispielsweise von der Firma AMD gehen inzwischen sogar bis 40 MHz. Der dritte im Bunde ist der 486DX2, ein Prozessor mit Taktverdopplung. Er läuft intern doppelt so schnell wie ein normaler DX. Das obere Ende der Fahnenstange ist zur Zeit der Intel 486DX2/66, der mit zum schnellsten gehört, was man sich heutzutage leisten kann.

Das neueste Wunderkind aus Intels Prozessorstall ist der »Pentium«-Prozessor. Intel hat mit vielen Tricks versucht, die Rechenleistung des 486 weiter zu steigern. Und tatsächlich ist ein Pentium mit 60 MHz Taktfrequenz in vielen Fällen nahezu doppelt so schnell wie ein 50 MHz 486-Rechner. Diesen Geschwindigkeitsvorteil erkauft man sich aber mit einem extrem hohen Preis: Wer statt eines 486 einen Pentium will, darf zur Zeit mit Mehrkosten von zirka 1500 bis 2000 Mark rechnen. Wir meinen, daß das noch zu teuer ist – aber wer unbedingt High-End für viel Geld haben will, sollte zuschlagen. Gerade bei einem Pentium sollte man nicht auf den billigsten PC zurückgreifen – der Chip drückt nämlich den Rest der PC-Architektur an seine Leistungsgrenzen und wird zudem noch sehr, sehr heiß. Solange der Pentium keine Massenware ist, die jeder Hersteller voll im Griff hat, sollte man auf einem Marken-PC mit dem Chip bestehen. Aber nicht ärgern, wenn der Pentium im Herbst wesentlich preiswerter und schneller (100 MHz) zu haben sein wird.

Ebenfalls noch dieses Jahr zu erwarten: Die 486DX4-Linie von Intel. Nein, die 4 steht paradoxerweise nicht für Taktvervierfachung, sondern nur Verdreifachung, aber immerhin kann man mit einem DX4 einen (theoretischen) 100 MHz-Rechner auf einer 33-MHz-Platine bauen. Über die Preise kann man nur spekulieren – deutlicher billiger als ein Pentium sollte der Chip schon sein, damit sich Intel den Markt nicht selbst kaputt macht.

Noch etwas Zukunftsmusik gefällig? 1994 erscheinen die ersten Computer mit dem Chip, den viele Experten als den neuen Standard der nächsten Jahre ansehen. Der POWER-PC ist ein sogenannter RISC-Chip, der etwa siebenmal schneller rechnen soll, als ein gleichwertiger 486-Chip. Noch dazu soll er tatsächlich billiger werden. Der Haken an der Sache: Ein POWER-PC Chip ist nicht 486-kompatibel. Mit spezieller Emulationssoftware wird auf den Computern mit POWER-PC zwar auch die alte MS-DOS- und Windows-Software laufen, doch nach Erfahrungen mit ähnlicher Software auf dem Alpha-Chip laufen insbesondere Spiele viel zu langsam. Wahrscheinlich wird sich POWER-PC erst in zwei bis drei Jahren im Spielebereich zu einem ernstzunehmenden Standard entwickeln.



Ein paar Quadratmilimeter Silizium entscheiden über die Gesamtleistung des Computers – 486-Chips sind derzeit die besten Spiele-Maschinen.

PROZESSOREN

MINIMUM: Sie brauchen in jedem Fall einen 386-Rechner, aber alleine aus Geschwindigkeitsgründen sollte es ein 486er sein.

1994: Wenn Sie dieses Jahr einen neuen PC kaufen, dann mindestens mit einem 486, wenn nicht gleich einem 486DX2.

IN ZUKUNFT: Ob ein preisgünstiger Pentium das Rennen macht, der 486 aktuell bleibt, oder gar der POWER-PC die Intel-Herrschaft ablöst, ist noch völlig offen. Bis sich ein neuer Chip durchsetzt, fahren Sie mit leistungsstarken 486-Chips am besten.

Datentransporteure:
DIE BUS-SYSTEME

Wenn der Prozessor nur für sich alleine arbeiten würde und nie seine Ergebnisse der Welt mitteilen müßte, bräuchten Sie sich um einen Bus keine Sorgen zu machen. Aber der Chip will ja seine Daten als Grafik auf dem Monitor zeigen, auf der Festplatte ablegen und über eine Soundkarte ausgeben. Alle diese Einheiten sind mit dem eigentlichen Computer durch den ominösen Bus verbunden.

Der alteingesessene ISA-Bus ist dabei immer noch in den meisten PCs zu finden. Dieser Bus arbeitet mit 16 Bit und 8 MHz; das bedeutet, daß ein 486 (ein 32-Bit-Chip) mit 33 MHz bei jedem einzelnen Bildpunkt, der in die Grafikkarte zu schreiben ist, däumchendrehend herumsitzt. Nicht zuletzt an diesem Faktor hängt es, daß Spiele heutzutage immer noch mit normaler VGA-Grafik leben müssen. Für schnelle Spiele in höheren Auflösungen ist der Bus einfach zu langsam.

Die erste Abhilfe sollte das EISA-System schaffen. EISA machte sich insbesondere in Netzwerksystemen einen Namen, konnte sich aber wegen hoher Kosten niemals im Heimbereich durchsetzen. Erst der billige Local-Bus sorgte für eine Beschleunigung im Low-Cost-Bereich. Local-Bus bedeutet so viel wie »gar kein Bus«. Der Prozessor greift quasi direkt auf Grafikkarten und Co. zu. Das hat natürlich mehrere Haken: Der Local-Bus ist nicht unbegrenzt belastbar, Toleranzen bei Karten oder Hauptplatine sorgen für Inkompatibilitäten. Durch die Einführung des Vesa-Standards für Local-Bus-Rechner haben die Hersteller diese Probleme soweit



BUG-SYSTEME

MINIMUM: ISA ist und bleibt ein Standard für viele Kartentypen wie Soundkarten. Allerdings ist ISA in Sachen Grafik ausgereizt. Wer kann, sollte baldmöglichst auf Vesa-Local-Bus umsteigen.

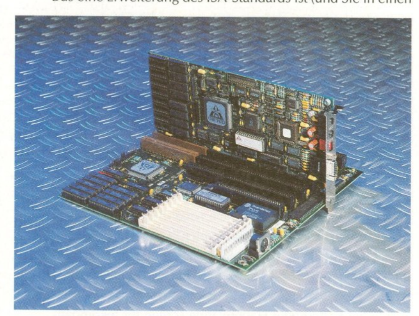
1994: Egal, was für einen Rechner Sie kaufen: Sie brauchen weiterhin ISA-Steckplätze. Aber ohne Local-Bus sparen Sie am falschen Platz; zumindest für die Grafik sollte es Vesa-Local-Bus sein.

IN ZUKUNFT: In ein paar Jahren wird PCI das Rennen machen – wenn es genauso preiswert wie heute ISA ist und es wirklich jede Karte auch in einer PCI-Version gibt.

eingegrenzt, daß in den meisten Fällen Karte und Hauptplatine einwandfrei zusammenarbeiten, aber Ausnahmen bestätigen die Regel. Da der Vesa-Local-Bus mit vollen 32 Bit und der Prozessorgeschwindigkeit (maximal aber 40 MHz) betrieben wird, beschleunigt sich gerade Grafik um ein vielfaches. Aber auch schnelle Festplatten können vom Local-Bus profitieren.

Die Mehrkosten für Local-Bus-Rechner sind vernachläßigbar gering. Oft liegen weniger als 200 Mark zwischen einem Rechnermodell mit und ohne Local-Bus; neue Grafikkarten werden teilweise nur noch für den Local-Bus angeboten. Fazit: Wer heute noch einen Rechner ohne Local-Bus kauft, verzichtet auf wertvolle Geschwindigkeit gerade in 3D-Spielen und Simulationen.

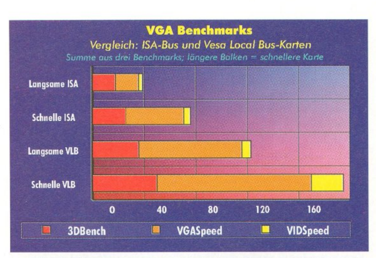
Aber schon drängt sich ein neues Bussystem in den Markt: PCI soll, nicht zuletzt nach den Titelzeilen mancher Computerzeitschriften, schon heute das einzig sinnvolle System sein. Für bestimmte Profianwendungen und Netzwerk-Server mag das stimmen. Aber für den Heimbereich stecken noch zu viele Macken im PCI-System. Bei 486-Computern ist PCI kaum meßbar schneller als der Vesa-Local-Bus. Dafür kostet er ein paar Hunderter mehr. Viele der heute ausgelieferten PCI-Systeme haben tatsächlich Bugs. Außerdem gibt es, kaum zu glauben, trotz strengster Standards einige schwerwiegende Kompatibilitätsprobleme. Nicht jede PCI-Karte läuft in jedem PCI-Rechner. Während der Vesa-Local-Bus eine Erweiterung des ISA-Standards ist (und Sie in einen Local-Bus-Steckplatz auch eine ältere ISA-Karte stecken können), schließen sich PCI und ISA aus – zwar haben PCI-Rechner auch ein paar ISA-Plätze, aber diese haben ebenfalls Kompatibilitätsprobleme und können sich als zu knapp erweisen, wenn Sie mehr als drei ISA-Steckkarten in den neuen PCI-Rechner stecken wollen. Außerdem steht bei PCI noch eine Erweiterung ins Haus, die sich »Plug & Play« nennt – dadurch soll es niemals mehr Interrupt-Probleme geben. Leider funktioniert das nur vernünftig bei einem Rechner, der nur PCI-Karten verwendet – aber wer bietet Joystick- oder Soundkarten in PCI-Technik an? Diese Liste könnte man noch eine ganze Zeit weiter führen, doch Fakt bleibt: Wer einen Freizeit-PC will, sollte auf PCI verzichten und lieber Local-Bus anwenden – der ist genauso schnell, billiger und funktioniert.


Den Vesa-Local-Bus erkennen Sie an zusätzlichen braunen Buchsen neben den normalen PC-Steckplätzen. Konkurrent PCI hat eine völlig andere Form.

Das Fenster zum Spiel:
DIE GRAFIKKARTE

Das Feld der Grafikkarten ist seit Jahren schon relativ langweilig geworden. Während sich die Hersteller mit immer neuen Windows-Benchmarks zu übertrumpfen versuchen, sieht es im DOS- und Spiele-Bereich relativ karg aus. Immerhin sind die aktuellen Windows-Beschleuniger unter DOS nicht langsamer, wie es noch 1992 der Fall war. Der Standard VGA wird dabei in manchen Genres (Adventure, Strategiespiele) nach und nach von Vesa-SVGA abgelöst. Praktisch jede Grafikkarte, die Sie kaufen können, ist Vesa-kompatibel und bringt die beiden interessanten Spiele-Auflösungen 640 mal 400 und 640 mal 480 in 256 Farben problemlos auf den Monitor. Ausnahmen bilden (wieder einmal) relativ teure Windows-Beschleuniger – wer hier sein Geld investiert, sollte sich vor dem Kauf über die volle Vesa-Kompatibilität informieren.

Die wichtigste Kaufempfehlung im Bereich Grafikkarte kann deswegen nur lauten: Local-Bus. Achtung, auch wenn man hier von Vesa-Local-Bus spricht, hat das gar nichts mit Vesa-SVGA zu tun. In beiden Fällen steht das Wort Vesa zwar für den gleichen Verein von Grafikkartenherstellern, aber es gibt Vesa-Local-Bus-Karten, die nicht den Vesa-SVGA-Standard erfüllen. Es gibt zwar schnellere und langsamere ISA-Grafikkarten, aber die Unterschiede bewegen sich normaler-



Der Vergleich zeigt: Der Austausch einer Grafikkarte bringt oft nicht den erhofften Temporausch; erst der Umstieg auf ein Local-Bus-System macht Ihren PC deutlich schneller.

weise im Bereich von zirka 30 Prozent. Eine Local-Bus-Grafikkarte kann hingegen bis zu dreimal schneller arbeiten als die älteren Kollegen, kostet aber nur rund 50 Mark mehr. Deswegen lohnt sich für Bastler allemal der Umbau auf einen Local-Bus-PC; eine leere Hauptplatine (ohne Prozessor und RAM) gibt es schon für unter dreihundert Mark, eine ordentliche Grafikkarte für vierhundert. Mit knapp 700 Mark Einsatz kann man also die Geschwindigkeit mancher 3D-Spiele nahezu verdoppeln – gerade für Simulationsfreunde eine Investition, die sich lohnt.
Leider gibt es wenige Anzeichen dafür, daß die Stagnation im Spiele-Grafik-Markt aufhört. Kein Hersteller von Grafikkarten bastelt an Modellen, die beispielsweise besonders für 3D-Grafik oder Scrolling geeignet sind. Das einzige, was wir für 1995 erwarten, sind Karten mit integriertem MPEG-Decoder, welche den neuen Filmstandard MPEG direkt anzeigen können – doch mehr dazu in unserem Abschnitt »Zukunftsmusik«. »Hicolor« und »Truecolour« sind auf lange Sicht kein Thema – schön, wenn Ihre Grafikkarte das kann, doch es wird auch langfristig nur von Windows-Programmen ausgenutzt.

GRAFIKKARTEN

MINIMUM: Eine 16-Bit-ISA-Bus-Karte, die Vesa-SVGA darstellen kann, ist schon seit einem Jahr Minimum. Nur wer ein extrem langsames Modell hat, sollte auf eine andere ISA-Karte umsteigen; ansonsten lieber gleich auf Local-Bus umrüsten.

1994: Sie kaufen einen neuen Spiele-PC? In jedem Fall auf eine Vesa-Local-Bus-Grafikkarte bestehen. Aber Vorsicht: Neben dem Vesa-Bus muß auch Vesa-SVGA mit dabei sein, damit Spiele mit hoher Auflösung laufen.

IN ZUKUNFT: Keine neuen Grafikstandards in Sicht – die Investition in eine schnelle Grafikkarte ist relativ zukunftssicher.

Der Ton macht die Musik:

DIE SOUNDKARTE

Seit die Firma Adlib als erste den – zugegeben recht trötigen – FM-Sound in die PC-Welt brachte, versuchen alle



halbe Jahre diverse Hardware-Firmen, neue Soundstandards zu etablieren. 8, 12 oder 16 Bit, OPL 2, 3 und 4, CMS, MPU, GS, GM und Co. verwirren die Käufer mit schöner Regelmäßigkeit. Auch die Programmierer stöhnen auf: Damit ein Spiel auf allen gängigen Soundkarten ertönt, müssen oft die irrsten Klimmzüge genommen werden.

So haben sich die kleinsten Schnittmengen als Standard durchgesetzt. Die meisten Spiele nutzen als Musikerzeuger immer noch den FM-Sound des OPL 2-Chips, lassen Sprachausgaben und Geräuscheffekte immer noch in alter Soundblaster-Qualität (8 Bit, 22 kHz, Mono) ertönen, obwohl schon wesentlich leistungsfähigere Soundkarten auf dem Markt sind. Rein theoretisch tut es deswegen weiterhin eine gute alte Soundblaster-Karte oder was dazu kompatibles.

Immerhin hat sich im Bereich Musik inzwischen noch der General-MIDI-Standard durchgesetzt, allerdings mit Hindernissen. General-MIDI sind Synthesizer, die per MIDI-Kommandos angesteuert werden und alle dieselben Instrumente haben. Die Liste von 128 Instrumenten, von der E-Gitarre bis zum Orchester-Tusch ist fest vorgeschrieben; allerdings variiert die Soundqualität von Karte zu Karte. Je nach Hersteller, Technologie und Speicherplatz klingt ein Piano eben recht künstlich oder täuschend echt. Immerhin gäbe es keine Treiberprobleme mehr – wenn alle angeblichen General-MIDI-Karten auch das richtige Interface hätten. Denn bei der Schnittstelle MIDI-PC gibt es ebenfalls



16 Bits aber doch kein Standard – erst wenn sich im Herbst die Hersteller von Soundkarten auf eine neue Norm einigen, ist abzusehen, daß Spiele auch alle Fähigkeiten voll ausnutzen.

SOUNDKARTEN

MINIMUM: Eine Soundblaster-kompatible Karte tut es auch heute noch in den meisten Fällen. Sie sollte allerdings per Hardware (und nicht mit seltsamen Emulationen und Treibern) kompatibel sein.

1994: Inzwischen sind 16-Bit-Karten auch nicht mehr teurer als die 8-Bit-Kollegen; greifen Sie also zu, auch wenn nur sehr wenige Software die zusätzlichen Bits nutzt. Wer wuchtigen Orchestersound will, braucht eine General-MIDI-Karte mit Hardware-MPU-Interface – sonst gibt es Probleme.

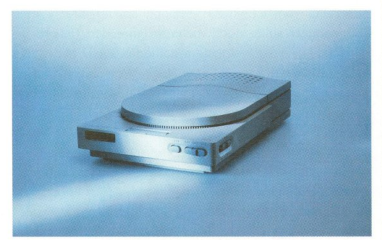
IN ZUKUNFT: In Zukunft: Wenn es mit VBE/AI klappt, werden ab Herbst die Kompatibilitätssorgen ein Ende finden. Ab dann kann man Karten tatsächlich nur nach dem Kriterium Klang kaufen – wenn der Hersteller einen ordentlichen Treiber mitliefert.

noch Probleme ohne Ende. An sich gibt es einen felsenfesten Standard namens MPU-401, doch den halten nicht alle MIDI-Karten ein. Manche haben noch ein MIDI-Interface nach dem veralteten CMS-Standard, manche Karten sogar überhaupt keines – eine Software-Emulation tut so, als sei ein MIDI-Port vorhanden, und wandelt die Daten in das Format des Soundchips um. Mit solchen Karten ist man eigentlich aufgeschmissen, denn immer mehr Spiele mit DOS-Extendern und anderen Tricks laufen schlicht und einfach nicht – wer heute MIDI-Sound will, muß beim Händler auf eine echte Hardware-MPU401-Schnittstelle auf der Soundkarte bestehen.

Zum Glück wollen die Soundkartenhersteller dieses Dilemma selber lösen. Genauso, wie sich bei den Grafikkarten die Vesa-Treiber durchgesetzt haben, soll es in Zukunft auch für Soundkarten solche Treiber geben. Unter dem unaussprechlichen Namen »VBE/AI« werden Sie in Zukunft zwei Treiberprogramme für Ihre Karte bekommen. Der MIDI-Treiber ist für die Musik zuständig, der Wave-Treiber für die Effekte. Ein Spieleprogrammierer unterstützt dann nur noch den VBE/AI-Standard und muß sich nicht mehr mit Dutzenden von Karten herumschlagen. Sie haben die Gewißheit, daß ein Spiel Ihre Soundkarte auch wirklich voll ausnutzt. Und der Schwarze Peter »Kompatibilität« ist wieder bei den Kartenherstellern gelandet: Wer keine, oder fehlerhafte VBE/AI-Treiber ausliefert, wird von den Kunden schnell geächtet. Keine Panik: Auch für die »alten« Soundkarten wird es solche Treiber geben; Sie brauchen also keine neue zu kaufen, wenn sich dieser Standard ab (voraussichtlich) Herbst 1994 durchsetzt.

Nicht mehr aufzuhalten: DAS CD-ROM

Wenn Sie noch kein CD-ROM haben: Sparen! Spätestens ab Weihnachten 1994 werden Sie viele aktuelle Spielehits gar nicht mehr auf Diskette erhalten. Die Softwarefirmen haben in den letzten Wochen erkannt, daß CD-ROMs Raubkopien fast unmöglich machen und zudem billiger in der Herstellung sind als ein Paket Disketten. Folgerichtig wer-



Schnell, aber nicht billig: Die neuen Multispin-Laufwerke drehen CD-ROMs inzwischen dreimal schneller als normal - dieses Tempo wird in den meisten Fällen aber gar nicht benötigt.

den alle teuer entwickelten Titel sich gar nicht mehr mit dem Medium Disk abgeben.

Genauso schnell, wie sich die Softwareproduzenten der CD zugewandt haben, setzte auch ein enormer Preisdruck bei der Hardware ein. Innerhalb von vier Wochen waren völlig überraschend Singlespeed-Laufwerke »out«. Alle Hersteller von Low-Cost-Modellen brachten zum selben Preis die doppelt so schnellen Doublespeed-Laufwerke auf den Markt; und auch hier sind die Preise schon wieder am rutschen. Wer also heute ein CD-ROM-Laufwerk kauft, sollte sich um Gottes Willen kein Singlespeed-Laufwerk aufschwatzen lassen – die sind nur noch Lagerrestbestände von gestern.

Entwarnung können wir aber für alle Pioniere geben, die 1993 gutes Geld in CD-Drives investiert haben. So praktisch Doublespeed auch sein mag, werden doch fast alle Softwareprodukte auch mit den älteren Laufwerken einwandfrei funktionieren. Für Spielehersteller macht es nämlich gar keinen Sinn, den schnellen Dreh der Scheiben auszunutzen: Während im Singlespeed-Modus gut 70 Minuten Videofilm auf die CD passen, sind es bei Doublespeed nur noch 35 Minuten – das ist für ein Spiel schon viel zu wenig. Sie brauchen Ihr altes Laufwerk also nicht auf den Müll zu werfen. Lediglich einige schlampig programmierte Windows-Spiele, die sonst ewig laden, profitieren von der doppelten

CD-ROM LAUFWERKE

MINIMUM: Ein Singlespeed-Laufwerk wird es noch mindestens ein bis zwei Jahre tun – wenn Sie schon eins haben, können Sie den Upgrade ruhig vor sich herschieben. Ein CD-ROM-Interface auf der Soundkarte ist ebenfalls völlig ausreichend; SCSI braucht man nicht.

1994: Noch kein CD-ROM im Haus? Dann wird es aber höchste Zeit. Und bevor Sie sich einen Lagerrestbestand antun, kaufen Sie lieber für 50 Mark mehr ein brandneues Doublespeed-Laufwerk. Wenn Sie noch ein paar Monate warten, gleich mit Advanced-IDE-Schnittstelle.

IN ZUKUNFT: CD-ROM-Laufwerke werden noch billiger, von vorneherein sind Doublespeed-Laufwerke in PCs integriert. Wer viel mit Nicht-Spiele-Software arbeitet, sollte aber auf noch schnellere Laufwerke schielen, die in ein paar Monaten auch bezahlbar werden.



Geschwindigkeit. Für die Zukunft stehen uns dreifacher, vierfacher und noch schnellerer Speed ins Haus, doch so praktisch sich mit diesen Geschwindigkeiten auch Shareware-CDs durchwühlen und ROM-Lexika befragen lassen – auf die Spielewelt werden sie keinen Einfluß haben. Denn kaum ein Hersteller wird ein Triplespeed-Spiel mit nur 20 Minuten Video auf den Markt bringen. Viel spannender ist die Frage nach der richtigen Schnittstelle, die wir sehr ausführlich in unserem CD-ROM-Vergleichstest in der nächsten Ausgabe beantworten. Zusammenfassend sei nur gesagt: Solange Sie nur ein CD-ROM anschließen, ist der Kauf eines SCSI-Adapters reinste Geldverschwendung. Die inkompatiblen Interfaces auf Soundkarten werden in Bälde durch einen neuen Standard namens Advanced-IDE abgelöst – dann ist SCSI für den Heimbereich endgültig gestorben.

Platz zum Arbeiten:
RAM UND FESTPLATTE

Mit dem Trend zum 386 hat bei den Programmierern auch der Trend zu mehr RAM eingesetzt. Wer heute jedes Spiel fehlerfrei laufen lassen will, sollte mindestens 4 MByte auf der Platine haben. Wer Windows startet oder mit einem Cache-Programm CD-ROM und Festplatte beschleunigen will, ist mit 8 MByte wesentlich besser beraten. Sehr viel mehr Speicher werden Spiele in Zukunft wohl auch nicht verlangen – ganz so größenwahnsinnig sind die Programmierer ja nun auch wieder nicht. Wer schon genug Megabytes hat, sollte sein Geld lieber noch mal in einen Memory-Manager investieren, der Ordnung in die Welt von UMBs, XMS und EMS bringt – 200 Mark für eine Profi-Speicher-Software machen sich schnell bezahlt, wenn alle Spiele ohne große Config.Sys-Verrenkungen laufen.

Der Trend zum Festplattenfüller wurde glücklicherweise rechtzeitig vom CD-ROM gestoppt. Spitzenreiter »Strike Commander« sollte noch mehrere Jahre den Rekord für »Größtes auf einer Festplatte installiertes Spiel« halten; bis zu 50 MByte blockiert das gute Stück. Wenn Sie noch eine gute alte 80 MByte-Platte haben, ist es Ihnen vielleicht schon oft zu knapp geworden; so um die 200 MByte bieten zur Zeit ein sehr gutes Preis/Leistungs-Verhältnis. Mehr Speicher braucht wirklich nur jemand, der sehr intensiv mit dem PC arbeitet oder selber programmiert. Die Festplattenpreise fallen ebenfalls immer weiter, so daß man hier nicht überstürzt kaufen sollte, sondern lieber auf Schnäppchen oder weitere Preissenkungen wartet. Ein wichtiger Rat für alle Spiele: Finger weg von »Festplattenverdopplern« – diese Software bringt bei Spielen wesentlich weniger, als die Werbung verspricht.

RAM UND FESTPLATTE

MINIMUM: 4 MB RAM und 80 MB Festplatte sind genug, um auch aufwendige Spiele zu spielen.

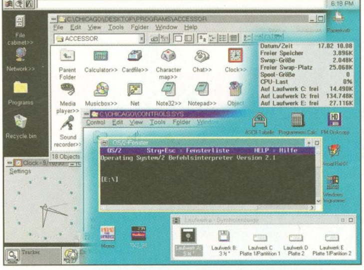
1994: Mit 8 MB lebt es sich wesentlich komfortabler; 200 MB Festplattenplatz sind günstig und für zu Hause mehr als genug.

IN ZUKUNFT: Mehr Plattenplatz wird man dank CD-ROM kaum noch brauchen; ob Sie jemals 16 MB RAM benötigen (solange Sie nicht OS/2 oder andere Betriebssysteme anwenden wollen), ist zur Zeit noch nicht abzusehen.

Der Klebstoff des Computers:
DAS BETRIEBSSYSTEM

Die schönste Hardware nutzt nichts, wenn der Prozessor sie nicht mittels eines Kontrollprogramms steuern kann – eben das Betriebssystem. Und während sich hier Microsoft, IBM und Novell schwer bemühen, Ihnen neue Systeme anzudrehen, muß man eines ganz klar feststellen: An MS-DOS führt für Spieler kein Weg vorbei. Fast alle Spiele werden exklusiv für MS-DOS entwickelt und getestet; selbst der Fast-Zwillingsbruder DR-DOS wurde von den Softwarehäusern schmählich mißachtet, was so manchem Spiel eine schwer auszutreibende DR-DOS-Inkompatibilität verpaßte.

Inzwischen ist MS-DOS 5.0 der Standard, den fast alle Spiele voraussetzen; die neuere Version 6.2 ist aber wegen besserer Speicherausnutzung vorzuziehen. Es ist aber keine Schande, weiterhin mit der 5er-Version zu arbeiten. Die neuen Schweife am Horizont entpuppen sich zur Zeit als schnell verglühende Sternschnuppen: OS/2 läuft prinzipiell ganz gut, aber eben doch nicht so gut wie DOS pur. Manche Spiele laufen gar nicht und das scheinheilige Argument »keine Config.Sys mehr ändern« wird schnell zur Farce, wenn man die Parameter-Listen sieht, die man für DOS-Programme einstellen kann. Auch der Soundkarten-Support unter OS/2 ist nicht das Gelbe vom Ei. Und sind wir beim Thema Multitasking doch mal ehrlich: Wie oft spielen Sie zwei Spiele gleichzeitig oder schreiben einen Brief, während im Hintergrund ein Flugzeug fliegt? Unter Windows NT läuft praktisch gar kein Spiel, da dieses System keine Zugriffe auf die Hardware zuläßt – das sorgt zwar für absolute Absturzsicherheit, dreht aber vielen Spielprogrammen den Hahn ab. Am Horizont steht ein »Chicago« genanntes Windows 4.0 mit einem neuen DOS – aber erst Ende 1994 wird man wissen, ob dieses System überhaupt die heute aktuellen Spiele unterstützt. Ähnlich sieht es mit Novell DOS 7 aus – ob hier Multitasking und neues Speichermanagment nicht bestimmte Spiele lahmlegen, kann man auch erst in einigen Wochen sagen. Sicher ist nur eines: Kein Hersteller schreibt zur Zeit ein Spiel, daß nur unter einem dieser neuen Systeme ein-



Windows 4? OS/2? DOS 7? Bisher bietet keines der neuen Systeme Vorteile für Computerspieler – man kann gelassen abwarten, ob die Programmierer nicht doch beim guten alten MS-DOS bleiben werden.

zusetzen wäre.

Bleibt nur noch Windows 3.1 zu nennen – kein Betriebssystem an sich, aber für so manches Multimedia-Produkt auf CD-ROM zwingende Voraussetzung. Glücklicherweise ist Windows eigentlich bei jedem neuen PC mit dabei – wer gar keins hat, verpaßt zur Zeit nur wenige Spiele, aber einige wichtige CD-ROM-Produkte des Jahres 1994 werden sicher nur unter Windows funktionieren; hier sollte man spätestens dann ein Windows nachkaufen.

ZUKUNFTSMUSIK

Mit all diesen Hardware-Trends haben wir zumindest das Jahr 1994 abgedeckt. Revolutionäre Massenprodukte stehen so schnell nicht an. Sony will zwar dieses Jahr die Computerversion der MiniDisc präsentieren, aber erst Ende 1995 wird mit preiswerten Laufwerken gerechnet. 140 MByte sollen auf die zwei Zoll große Scheibe passen. Noch in den Kinderschuhen: Mit der Blue Laser-Technologie sollen bis zu 3 Gigabyte auf eine CD-ROM gequetscht werden. Mindestens drei Jahre wird es dauern, bevor Sie so ein Laufwerk in Ihren PC schrauben können. Auch der Videostandard MPEG wird noch ein Weilchen zur PC-Eroberung brauchen, zumindest bis die Preise für die entsprechenden Chips dank Massenproduktion für Videospiele und Fernseher in den Keller gefallen sind.

Aber nichts ist in der Welt der Computer wirklich sicher. Vielleicht erscheint morgen schon eine neue Traumhardware, die alles wieder auf den Kopf stellt – wahrscheinlich ist das aber nicht. **(bs)**

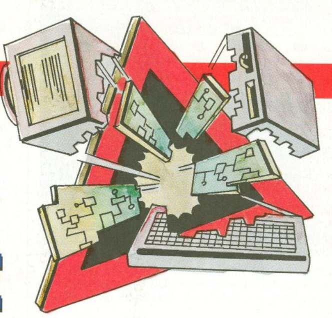
BETRIEBSSYSTEM

MINIMUM: MS-DOS in der Version 5.0 wird inzwischen von vielen Spielen vorausgesetzt.

1994: MS-DOS 6.2 liegt sowieso bei praktisch jedem neuen PC bei – aber upgraden müssen Nur-Spieler nicht unbedingt.

IN ZUKUNFT: Ob sich von DOS 7, Windows 4 bis OS/2 irgendeine neue Plattform auftun wird, entscheiden nicht zuletzt die Spiele-Entwickler – und die haben zur Zeit an keinem der Systeme Interesse.

DER FEIND IN MEINER SOUNDKARTE



Auf dem Bildschirm rasante Action, aus dem Lautsprecher tönt nur eisige Stille: Was tun, wenn die Soundkarte nicht will?

Schon vor Jahren beschwerten sich die Programmierer von PC-Spielen über die vielfältige Hardware auf dem Markt: PC, XT, AT, CGA, EGA, VGA – so viele Kombinationen, so viele Möglichkeiten, Kompatibilitätsprobleme zu kriegen. Hätten sie gewußt, was heute auf sie zukommt, hätten sie schon lange den Programmierhut an den Nagel gehängt.
Der Grund sind die Soundkarten. Neben mehreren unterschiedlichen Standards können die Karten auch unterschiedlich konfiguriert werden – die Kombinationen gehen in die Hunderttausende, ein wahrer Alptraum für jeden Programmierer, der nicht alle Spezialfälle berücksichtigen kann. In dieser und in der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen helfen, die Soundkarte so einzurichten, daß Sie die meisten Spiele problemlos laufen lassen können.

Erstmal ein wenig Theorie...

Wenn wir von Soundkarten reden, reden wir von zwei sehr unterschiedlichen Techniken. Da wäre zuerst einmal die Musik. Sie wird in praktisch jedem Fall von einem Synthesizer-Chip gespielt, der entweder über die Adlib-Schnittstelle oder über die Midi-Schnittstelle angesteuert wird. Einige Exoten (Gravis Ultrasound und ähnliche) weichen von diesen beiden Standards ab und müssen durch »Emulationen« zur Zusammenarbeit gezwungen werden – dazu aber später mehr.
Musik ist an sich relativ unkritisch. Der Computer stellt auf dem Soundchip die gewünschten Instrumente ein und sendet dann etwa 10 bis 50 mal pro Sekunde die Notendaten, so als ob er ein Notenblatt vorlesen würde. Die Klangerzeugung übernimmt dann der Synthesizer vollständig. Dieses Verfahren belastet den Computer nur minimal – weniger als ein Prozent der Rechnerleistung geht verloren.
Anders ist es bei den Geräuschen und der Sprachausgabe, die über die digitale Schnittstelle wiedergegeben werden. Hier reicht es nicht, dem Soundchip zu sagen »Spiel mal die Explosion Nummer 37«, vielmehr muß der Computer die komplette Explosion in seinem eigenen Speicher tragen und Bit für Bit der Soundkarte mitteilen. Nehmen wir mal ein Geräusch, das 3 Sekunden dauert und mit den üblichen Soundblaster-Werten (11 KHz, 8 Bit, Mono) aufgezeichnet wurde. Die 11 KHz stehen dafür, welches die höchste Frequenz ist, die wiedergegeben wird. Elftausend mal pro Sekunde ändert der Soundchip die Schwingung des Lautsprechers. Die 8 Bit bedeuten, daß die Lautstärke mit 2 hoch 8, also 256 Werten wechseln kann. Ein Geräusch, das elftausend mal in der Sekunde 8 Bit (1 Byte) benötigt, ist also 11000 Byte in der Sekunde lang. Unser Beispielgeräusch ist also 33000, oder etwa 32 Kilobyte lang. Ein drei Sekunden langer Ausschnitt aus einer komplexen, mehrstimmigen Melodie ist hingegen nur rund 100 Byte lang. Das Geräusch ist somit für den Computer überdreihundert mal komplexer und aufwendiger als die Musik!
Wenn der PC jedes einzelne Byte des Geräusches selbst an die Soundkarte liefern müßte, hätte er kaum Zeit für andere Dinge. Elftausend Mal in der Sekunde müßte er seine Arbeit unterbrechen, ein einziges Byte an die Soundkarte schicken, und dann seine Arbeit wieder fortführen. Auch ein schneller 486 hätte da nicht viel mehr Zeit für andere Dinge. Deswegen verwenden Soundkarten den DMA.
DMA steht für »Direct Memory Access«, direkter Speicherzugriff. Das bedeutet, daß der Prozessor der Soundkarte sagt: »Hallo Soundkarte, ich habe da ein Geräusch, daß du spielen sollst. Ich habe das Geräusch im RAM an der Stelle X gespeichert. Spiele bitte die ersten 1024 Bytes und melde dich dann bei mir für weitere Instruktionen.« Die Soundkarte darf sich nun am Prozessor vorbeimogeln, direkt auf den Speicher zugreifen und holt sich selbst die Bytes für den Sound ab, während der PC mit seiner Arbeit weitermacht. Nachdem die Soundkarte die Bytes gespielt hat, muß sie aber dem Prozessor mitteilen, daß sie fertig ist. Zu diesem Zweck gibt es im PC sogenannte Interrupts, kurz IRQ. Ein Interrupt ist ein elektrisches Signal, daß den Prozessor direkt in seiner Arbeit stört. Stellen Sie es sich so vor, daß der Prozessor in einem Büro mit vielen geschlossenen Türen arbeitet. Wenn es an einer Tür klingelt (Interrupt), muß der Prozessor aufstehen und die Tür öffnen, um nachzugucken, was los ist. Der Erfolg dieses Verfahrens: Statt elftausend mal muß sich der Computer nur noch etwa zehnmal in der Sekunde um die Sprachausgabe kümmern.

Deswegen läuft's schief

Wie man aus der obigen Erklärung sehen kann, ist das Spielen von Musik eigentlich ganz einfach: Solange der Prozessor weiß, wo die Soundkarte ist, schickt er immer wieder mal ein paar Bytes dorthin und muß sich um nichts mehr kümmern. Da eine Adlib- oder Soundblasterkarte praktisch immer an Adresse $220 liegt und eine Midi- oder Roland-Karte sich praktisch immer auf $330 aufhält, gibt es hier meistens keine Probleme.

Sobald aber digitale Geräusche ins Spiel kommen, müssen zwei weitere Parameter stimmen: DMA und IRQ.

Damit neben dem Soundchip auch andere Chips an das RAM des PCs kommen (beispielsweise Floppies und Harddisk) gibt es mehrere DMA-Kanäle. Einem Gerät wird so ein DMA-Kanal zugeteilt, auf dem nur dieses Gerät senden und empfangen darf. Bei Soundkarten ist das meistens Kanal 1. Wenn dieser Kanal von einem anderen Gerät belegt ist, oder auf der Soundkarte falsch eingestellt wurde, ist Ärger vorprogrammiert.

Ähnlich geht es mit dem Interrupt. Einfaches Beispiel – wenn die Soundkarte den IRQ 5 auslöst, der Prozessor aber der Ansicht ist, auf IRQ 5 sei ein Drucker und die Soundkarte müßte sich endlich mal von IRQ 7 melden, dann passiert im besten Fall folgendes: Die Soundkarte spielt den Anfang eines Geräusch, löst den IRQ aus, wartet auf Befehle und wartet, und wartet, und wartet...

Umgekehrt kann folgendes passieren: Wenn sich Soundkarte und Drucker einen IRQ teilen, macht das beim Spielen nicht viel aus (sie drucken ja selten während einer Runde X-Wing). Sobald Sie aber drucken, kriegt die Soundkarte die IRQs mit und denkt »Aha, ich soll was spielen!«. Da im Speicher aber keine Geräusche, sondern völlig andere Daten stehen, dringt ein gar scheußliches Krächzen aus dem Lautsprecher.

Die beiden »beliebtesten« IRQs für die Soundkarte sind die Nummern 5 und 7. Leider hat sich selbst Soundblaster-Hersteller Creative Labs auf keinen fixen Standard einigen können. Die Karten in den Packungen sind je nach Typ mal auf 5, mal auf 7 eingestellt – kein guter Start. Normalerweise ist IRQ5 für einen zweiten Drucker (LPT2:) reserviert und IRQ7 für den ersten Drucker, den Sie an Ihren PC über die parallele Schnittstelle anschließen. Deswegen wäre es logischer, IRQ5 zu verwenden, weil kaum jemand zwei Drucker an seinen PC angeschlossen hat. Manche Software besteht aber immer noch auf dem IRQ7, weil die allerersten Soundblaster-Karten just diesen verwendeten.

Richtig konfigurieren

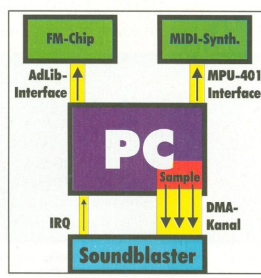
Es ist eine Kunst für sich, die Soundkarte so zu konfigurieren, daß sie möglichst wenig Probleme bereitet. Um einen Punkt kommen Sie dabei auf gar keinen Fall herum: Sie müssen die Anleitung lesen. Nicht nur, daß sich die Daten von Modell zu Modell ändern; teilweise gibt es sogar innerhalb einer Serie Unterschiede, die aber in der Dokumentation verzeichnet sein sollten.

Viele ältere Soundkarten können nur mittels eines Jumpers (Drahtbrücke zwischen zwei Metallstiften) auf andere IRQs umgestellt werden. Dazu müssen Sie den PC aufschrauben, die Karte herausnehmen, den Jumper finden und umstecken. Bei moderneren Karten geht das endlich per Software. Ein kleines Programm in der CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT sagt der Soundkarte, auf welchen IRQ sie hören und welchen DMA-Kanal sie benutzen sollen.

Zum zweiten muß natürlich das Spiel wissen, wo es nach der Soundkarte zu suchen hat. Theoretisch gibt es hier einen Standard, der jedem Spiel eindeutig sagen würde, was die Soundkarte will. Das Kommando »SET BLASTER = Ix Dx Ax Tx« in der AUTOEXEC.BAT sagt allen danach folgenden Programmen, wo die Soundkarte zu finden ist. Die »x« müssen natürlich richtig gesetzt sein. Bei fast jeder Soundkarte übernimmt das Setup-Programm den Job, diese Zeile korrekt zusammenzustellen und in die AUTOEXEC-Datei einzufügen. Wenn Sie allerdings nachträglich an der Soundkarte etwas ändern, müssen Sie darauf achten, daß Sie entweder von Hand oder per Setup-Programm diese Zeile auf den neuesten Stand bringen.

Obwohl durch diese Zeile eindeutig geklärt wäre, was die Soundkarte will, verlangen viele Spiele, daß in einem eigenen Setup-Programm oder während des Installierens die Parameter erneut festgelegt werden. Auch hier müssen Sie Interrupt, DMA und Adresse richtig einstellen.

In einem Punkt sind viele Handbücher zu Soundkarten allerdings relativ unklar, was bei manchen Benutzern auch zu Mißverständissen führt. Jede Soundkarte wird mit zusätzlichen Treiberprogrammen ausgeliefert. Bei Soundblaster-Karten sind das beispielsweise Programme wie »SBFM.COM« oder »CT-VOICE.COM«. Diese Treiber sollten sie **nicht** laden, denn sie bringen viele Spiele durcheinander, weil sie den direkten Zugriff auf die Soundkarte blockieren. Umgekehrt gibt es aber Soundkarten wie die »Pro Audio Spectrum«-Serie von MediaVision, die unbedingt einen Treiber laden müssen (beispielsweise in der CONFIG.SYS). Als Faustregel sollten Sie sich merken: Wenn das Setup-Programm der Soundkarte einen Treiber in CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT installiert, dann ist dieser notwendig und sollte immer geladen werden. Wenn das Setup-Programm zusätzliche Treiber im Handbuch erwähnt, diese aber nicht automatisch beim Booten des Computers startet, dann sollten Sie diese auch nicht nachträglich selber starten oder in die beiden genannten Dateien einfügen – das löst keine Probleme, sondern schafft nur neue. **(bs)**



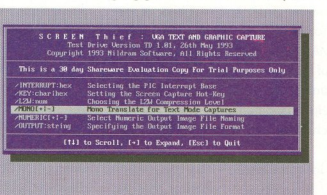
Es ist recht einfach, mit dem PC Musik zu machen. Doch sobald Sie digitale Geräusche ins Spiel bringen, wird die Sache dank DMAs und IRQs kompliziert. Deswegen ist es so schwer, Soundkarten korrekt zu konfigurieren.



DER BILDKLAU GEHT UM!

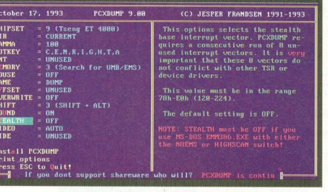
Wie kommt man an ein Bild aus einem Spiel? Mit Screenshot-Programmen können Sie Highscores, Karten und die schönsten Motive für Ihr Malprogramm sichern.

Es kommt selten vor, daß man einen bestimmten Programmtyp sucht und dieser partout nicht als professionelles Produkt erhältlich ist. Aber es gibt tatsächlich nützliche Software, die nur in Shareware-Form vorliegt. Bestes Beispiel sind die »Screenshot«-Programme, die den aktuellen Bildschirminhalt als Grafikdatei sichern. Es gibt zwar ein, zwei teure Vertreter dieser Art im Geschäft zu kaufen, doch diese angeblichen Profi-Programme funktionieren fast bei keinem Spiel.



Screen Thief schreibt auch das bekannte GIF-Format, kommt aber mit vielen Super-VGA-Auflösungen nicht zurecht.

Im Gegenzug gibt es zwei Shareware-Programme, die es ermöglichen, in praktisch jedem Spiel den Bildschirminhalt als Grafikdatei auf Diskette zu bannen. Sowohl »PCXdump« wie »Screen Thief« klauen aus über 90 Prozent der lieferbaren Spiele von der Highscore-Liste bis zur Karte jeden Bildschirminhalt. Wofür man das brauchen kann? Während Zeitschriften wie PC Player so ohne Kamera-Probleme Bildschirmfotos für Tests erzeugen können (die »gefreezten« Bilder werden direkt in ein DTP-Programm geladen), haben normale Spieler die Möglichkeit, sich bei komplexen Spielen einen guten Überblick zu schaffen. So können Sie beispielsweise eine große, scrollende Bildschirmkarte in mehreren Teilen freezen und diese dann mit einem Malprogramm zusammensetzen. Fertig ist die professionelle Karte zu einem Computerspiel, die ausgedruckt eine besonders wertvolle Hilfe ist und sich auch bei Einsendungen an unsere Tips & Tricks-Rubrik besonders gut macht. Andere Ideen zur Verwendung der Bilder: Man kann aus ihnen Windows-Spiele-Icons machen, sie als Hintergrundgrafik verwenden, als Poster auf einem Farbdrucker ausdrucken lassen oder für Collagen und eigene Kunstwerke in Malprogrammen verwenden.



PCXdump 9.0 wird ständig vom Programmierer erweitert und kommt auch mit neueren Spielen meistens sofort zurecht.

Sowohl Screen Thief wie auch PCXdump arbeiten nach dem gleichen Prinzip: Eine bestimmte Taste am PC wird als Freezer-Taste definiert. Wird diese Taste (oder Tastenkombination) gedrückt, hält das Spiel an. Die Software liest nun aus der VGA-Karte das aktuelle Bild und schreibt dieses in einem gängigen Format auf die Festplatte. Während PCXdump nur das PCX-Format beherrscht, schreibt Screen Thief auch das kompaktere GIF-Format.

Was so einfach klingt, ist ein Meisterwerk gehobener Software-Kunst. Denn viele Spielprogramme wollen die Tastatur für sich alleine haben, programmieren die VGA-Karte komplett um und sind auch noch mit Kopierschutz-Mechanismen ausgestattet, die gerade verhindern sollen, daß ein auf ähnliche Weise arbeitendes Crack-Programm Handbuchabfragen entfernt. Dementsprechend komplex arbeiten die Bilderklauer: Sie programmieren die Interrupt-Hardware des PC radikal um und versuchen sich so zu verstecken, daß Spielprogramme sie nicht finden können. Auf einigen exotischen PCs hagelt es deswegen auch rasch Abstürze - da muß man leider auf diese Utilities verzichten. Inzwischen kann die Freez-Software auch die neuen, versteckten VGA-Modi (Mode X – 320 mal 240 oder Tall Res – 320 mal 400) erkennen und ordnungsgemäß in Bilder verwandeln.

So gut die Programmierer dieser Bilderfreezer auch sind – es gibt immer einige harte Brocken, die sich einfach nicht freezen lassen wollen. Hier ist es gerade der Programmierer von PCXdump, Jesper Frandsen, der sich nie zufrieden gibt und immer neue Features erfindet. Nur für »Comanche« bastelte er beispielsweise einen speziellen Maus-Modus, bei dem das Drücken beider Maustasten als Auslöser funktioniert, weil Comanche die Tastatur total blockiert. An einigen neueren Spielen mit DOS-Extendern (Doom und Co.) beißt sich PCXdump noch die Zähne aus, doch mit immer neuen Versionen (zur Zeit gibt es schon PCXdump 9.0) wächst auch die Zahl der Spiele, aus denen man Grafiken stehlen kann.

Beide Programme gibt es bei jedem guten Shareware-Händler gegen eine geringe Kopiergebühr. Nach einer Probezeit von gut zwei Wochen müssen Sie beide Programme bei den Autoren registrieren; das kostet bei PCXdump rund 50 Mark, bei Screen Thief 60 Mark. **(bs)**

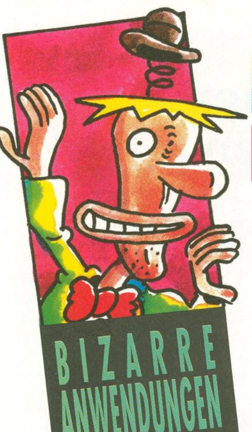
Wenn Sie's mit solchen Feinden zu tun haben......

Wir suchen noch Distributoren!

dann sollten Sie sich mit GameStar-Pro.
Die Spielsteuerung, die alles zusammen bringt.



THE JOW DIAN ENTERPRISE CO., LTD.
Taipei World Trade Center Rm. #6C10
Tel: 886-2-725-1950 (Rep.) Fax: 886-2-725-2053





»House of Fortunes«

REINE GLAUBENSSACHE

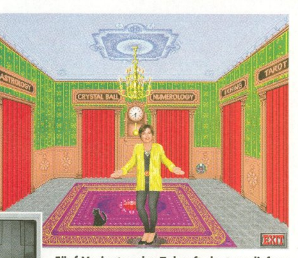
Und nun die Ziehung Ihres persönlichen Schicksals – alle Angaben wie immer ohne Gewähr.

Der Aberglaube bestimmt unseren Alltag. Wer blickt nicht verstohlen ins Horoskop beim Durchblättern der Tageszeitung, bemüht das Lottoglück mit Zahlen, die auf dem Geburtsdatum der Schwiegermutter basieren oder unterschreibt einen Wartungsvertrag, um die bösen Geister der PC-Abstürze milde zu stimmen? Fortgeschrittene Opfer heidnischer Leichtgläubigkeit pflegen nicht nur angesichts schwarzer Miezekätzchen ehrfürchtig zu erstarren, sondern stürzen sich auf die erstbeste Wahrsagerin mit Kristallkugel (...die sich bei näherem Hinsehen auch schon mal als emsige Putzfrau entpuppt hat, die arglos eine ordinäre Bowlingkugel polierte).

Doch was tun, wenn einem nach einem kompetenten Blick in die Zukunft gelüstet, die örtliche Schamanin aber gerade ihren Kururlaub in Bad Ragaz verbringt? Das heilspendende Orakel der Neuzeit, im Volksmund auch »PC« genannt, verhilft zu einer Audienz beim digitalen Ebenbild von Rosemary West. Diese Dame mag hierzulande weniger bekannt sein als der Bildungsminister von Sachsen-Anhalt, gilt in den USA aber als prominente Zukunftsdeuterin. Freilich berichtet in diesem schönen Land auch mindestens eine Zeitung pro Woche, daß Elvis noch lebt...

Auf fünf verschiedene Weisen deutet das Programm Ihre Zukunft. Die erhellenden Texte erscheinen nur in Englisch auf dem Bildschirm. Als Basisdaten benötigt »House of Fortunes« lediglich Namen und Geburtstag des Opfers; das aktuelle Datum entnimmt es der Hardware-Uhr Ihres PCs. Bei den einzelnen Abteilungen, die Sie besuchen können, geht es um Astrologie (konventionelle Sterndeuterei), Tarot (Kartenlegen), Kristallkugel (Blick in die Zukunft), I Ching (Schicksalsdeutung per Münzwurf-Analyse) und Numerologie (die Bedeutung Ihres Namens wird mathematisch analysiert).

Die Vielfalt täuscht; alle Programmteile speisen Sie mit bekannten Allgemeinplätzen ab, die man sich ähnlich zurechtdeuten kann wie das Blabla aus dem Zeitungshoroskop. Werden die englischen Texte, welche Ihr Schicksal weissagen wollen, gar per Zufallsgenerator erzeugt – oder ist es nur mein schlechtes Karma, welches solche frevlerischen Gedanken ausbrütet? Wiederholtes Besuchen der Kristallkugel-Session bewirkt jedenfalls immer wieder andere Aussagen. Der vorsichtige Handbuchautor wußte schon, warum er auf Seite 11 etwas von »keine dieser Wahrsagetechniken konnte wissenschaftlich bewiesen werden« murmelt.



Fünf Varianten der Zukunftsdeutung liefern gleichermaßen fragwürdige Ergebnisse

Rosemary »Wer ist das?« West erläutert im Düster-Video rechts oben die Technik des Kristallkugel-Deutens

Der Technik-Fan bekommt bei der neuen CD-ROM-Version von House of Fortunes wenig Erhellendes geboten. Die hochauflösende, aber schlichte Grafik ist untere Mittelklasse. Zu jeder der fünf Wahrsagevarianten gibt's ein kurzes digitalisiertes Videoclip mit Rosemary West zu sehen. Leider sitzt die Dame bevorzugt in finsteren Kammern und leiert monoton ihren Text herunter – sprechender Grauschleier im Briefmarken-Format. Und wenn uns die Sterne nicht hold gesonnen sind, entsteigt irgendwo Elisabeth Tessier ihrer Astro-Gruft und wird eine deutschsprachige Version dieses Humbugs produzieren. **(hl)**

HOUSE OF FORTUNES

Hersteller: Villa Crespo Software (Import u.a. durch Joysoft, Köln)
Preis: ca. DM 100,-
Hardware-Minimum: 386er mit Festplatte, VGA, CD-ROM und Maus.
Praktischer Nutzen: Schlapp. Beantwortet nicht mal die Frage »Wer wird Deutscher Meister?«.
Originalitätsfaktor: kauzig.
Mögliche Folgeschäden: Anschaffung einer schwarzen Katze, die nur das teuerste Futter frißt und Ihre weiße Designer-Couch vollhaart.
Das PC-Player-Fazit: Hokuspokus!

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung







Simulationen

Titel	Preis
A320 Airbus Euro	65,00
Air Warrior	65,00
Archer Pool	58,50
ATP Air Transport	84,50
Burning Steel	78,00
Buzz Aldrins Race	84,50
Car & Driver	71,50
Der Planer	99,00
Civil Aircraft	65,00
Comanche	83,85
Cyberrace	78,00
Das Boot	45,50
Delta V	78,00
Eight Pinnball	65,00
El Fish	65,00
F-19 Stealth Fighter	39,00
Flight Simulator 5.0	78,00
Frontier Elite II	78,00
Golf Companion	78,00
Indy Car Racing	84,50
Jet Fighter II	78,00
Kolumbus	78,00
Life & Death 2	65,00
Man enough	83,85
Mega Fortress	52,00
Pacific Strike	84,50
Premier Manager II	64,35
Rally	71,50
Reach for the Skies	78,00
Rebel Assault	77,50
Secret Weapons	78,00
Sensible Soccer	65,00

Strategie Abenteuer

Titel	Preis
Air Bucks	65,00
Air F Commander	65,00
Amored First	84,50
Battle Isle	65,00
Battlechess	65,00
Battletech II	52,00
Burntime	78,00
Caesar	65,00
Casino Pack 1	84,50
Chessmaster 3000	65,00
Cogito	58,50
D-Day	84,50
Dark Sun	65,00
Der Patrizier	78,00
Empire Deluxe	65,00
Gateway to Savage	52,00
Hanibal	78,00
Harpoon II	78,00
High Command	78,00
Humans	32,50
Locomotion	58,50
Moonbase	65,00
Napoleonics	78,00
Populous	71,50
Rules of Engagement	71,50
Seal Team	78,00
Seven Cities of Gold	65,00
Spaceward Ho!	78,00
St. Thomas	78,00
Star Trek	78,00
Stronghold	78,00
Syndicate	78,00
Utopia	65,00
V for Victory	65,00
Video Poker	65,00
Xenobots	71,50
Strike Commander	84,50

Action

Titel	Preis
Alien Breed	58,50
Balance	32,50
Black Eye	72,50
Body Blows	58,50
Bug Bomber	58,50
Caveman Ninja	65,00
Creepers	78,00
Dracula	78,00
Fire and Ice	65,00
Fury of Furries	71,50
INKA II	83,75
Krusty's Fun House	58,50
Kyrandia 2	67,00
Lolllypop	71,50
Mc Donaldland	58,50
Mortal Kombat	58,50
Nicky Boom 2	58,50
Oscar	52,00
Pacific Strike	99,00
Pinball Dreams	65,00
Prince of Persia 2	65,00
Privatier	83,50
Silverball	58,50
Snake	58,50
Surf Ninja	58,50
Team Suzuki	45,50
The Cartoons	58,50
Troddlers	58,50
Trolls	58,50
Turrican II	65,00
Wing Commander 2 + Speech	68,90
Batman Returns	58,50
Bazooka Sue	78,00
Captive II	78,00
Daughter of Serpents	71,50
Deja Vu 1 & 2	58,50
Dune 2	78,00
Evidence	78,00
Genesia	74,75
Hexuma	78,00
Litil Divil	65,00
Loom	32,50
Maniac Mansion 2	84,50
Quantum Gate	109,00
Sam & Max	84,50
Secret of Monkey Isle	78,00
Shadowgate	58,50
Ultima Underworld	74,50

Titel zum Teil auf CD !

PC Hardware

Systemeinheit 486 DX40 Mhz VLB 4 MB RAM, 250 MB HDD, Tower, VLB-VGA 1 MB, Tastatur, Mouse 1959,-

Artikel	Preis
Monitor 14" (35 cm) LR	449,00
Monitor 14" (35 cm) NILR	496,00
Monitor 15" (37,8 cm) LR	769,00
SoundBlaster 2.0	94,00
SoundBlaster 2.5 CDI	199,00
SoundBlaster 16 ASP	385,00
ProAudioSpectrum 16	316,00
Spea Media FX	399,00
Orchide SoundWave	425,00
CD-ROM Mitsumi DS	379,00
CD-ROM Toshiba 3401	689,00
SIMM 1 MB 70 ns	79,00
SIMM 4 MB 70 ns	279,00
Festplatten:	
ST 3290 260 MB	439,00
ST 3390 340 MB	579,00
ST 3550 450 MB	749,00
WD 2340 340 MB	528,00
WD 2420 420 MB	698,00
WD 2540 540 MB	919,00
Grafikkarten:	
ATI Ultra Pro 2 MB VLB	679,00
Hercules Dynamite pro	295,00
ELSA Winner 1000	489,00

Hardware anderer Hersteller und weitere Artikel auf Anfrage.

Lieferung per Nachnahme Post o. UPS
Frachtkosten: 8,90 DM Express + 6,-
versandkostenfrei ab 230,-
Vorkasse Euroscheck versandkostenfrei

Preise freibleibend, Irrtum, Zwischenverkauf u. Änderung vorbehalten.

Str. des Friedens 2
17094 Cölpin
Tel. + Fax 03966 283
Tel. 0161 1307189 / 03361 5246

TSUNAMI Woldegk GmbH iG

Durch Spielen reich werden...

...Sie bei uns nicht! Dazu müßen Sie schon etwas mehr tun.

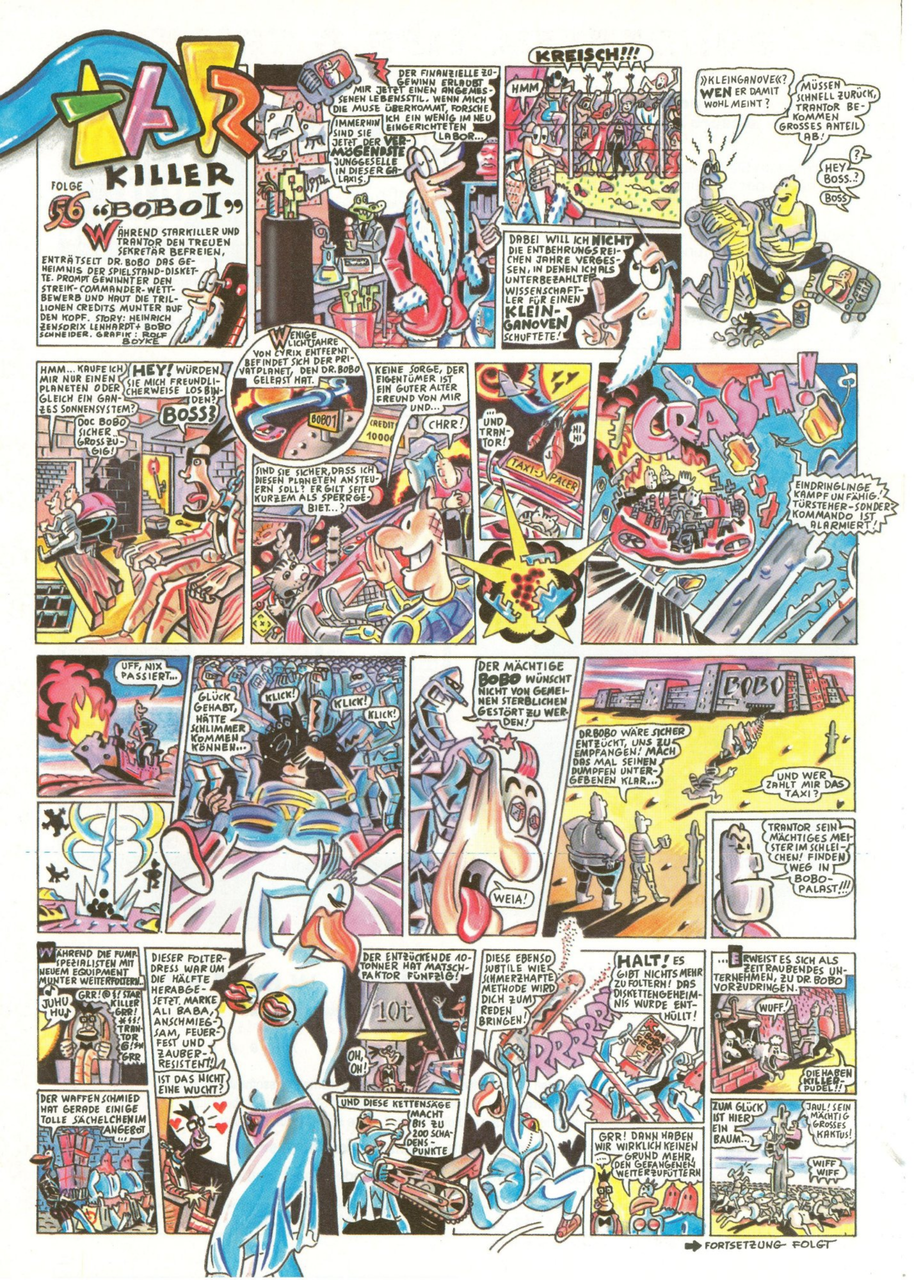
Wir suchen Leute mit Ideen

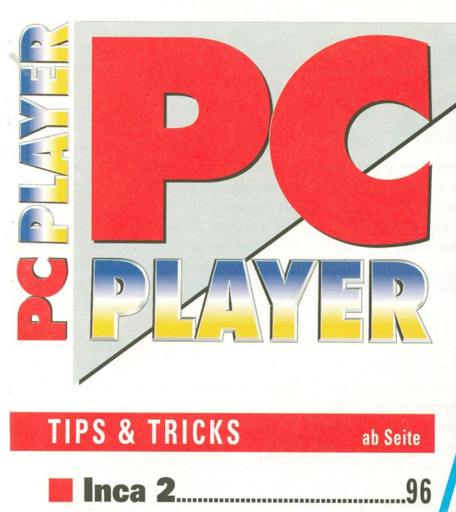
Sie sind **Programmierer** und möchten an der Entwicklung hochwertiger Unterhaltungssoftware mitwirken?
Sie sind ein talentierter **Computergrafiker** und wissen, was der Begriff State-of-the-Art bedeutet?
Sie haben eine wirklich gute **Spielidee** und die Fähigkeit, diese auch auszuformulieren?

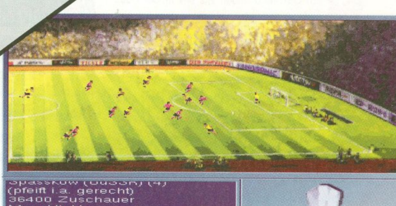
Dann sollten Sie sich noch heute mit uns in Verbindung setzen!

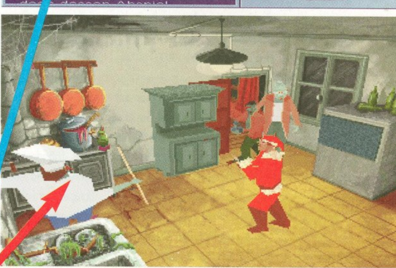
Ihre aussagekräftige Bewerbung mit einem entsprechenden Demo senden Sie an:

IKARION SOFTWARE GmbH • Herrn Beckers • Postfach 1760 • 52019 Aachen


STAR KILLER
FOLGE 56 "BOBO I"
WÄHREND STARKILLER UND TRANTOR DEN TREUEN SEKRETÄR BEFREIEN, ENTRÄTSELT DR. BOBO DAS GEHEIMNIS DER SPIELSTAND-DISKETTE. PROMPT GEWINNT ER DEN STREIK-COMMANDER-WETTBEWERB UND HAUT DIE TRILLIONEN CREDITS MUNTER AUF DEN KOPF. STORY: HEINRICH ZENSORIX LENHARDT + BOBO SCHNEIDER. GRAFIK: ROLF BOYKE
DER FINANZIELLE ZUGEWINN ERLAUBT MIR JETZT EINEN ANGEMESSENEN LEBENSSTIL. WENN MICH DIE MUSE ÜBERKOMMT, FORSCHE ICH EIN WENIG IM NEU EINGERICHTETEN LABOR...
IMMERHIN SIND SIE JETZT DER VERMÖGENDSTE JUNGGESELLE IN DIESER GALAXIS.
KREISCH!!!
HMM
DABEI WILL ICH NICHT DIE ENTBEHRUNGSREICHEN JAHRE VERGESSEN, IN DENEN ICH ALS UNTERBEZAHLTER WISSENSCHAFTLER FÜR EINEN KLEINGANOVEN SCHUFTETE!
»KLEINGANOVE«? WEN ER DAMIT WOHL MEINT?
MÜSSEN SCHNELL ZURÜCK, TRANTOR BEKOMMEN GROSSES ANTEIL AB!
?
HEY BOSS..?
BOSS
HMM... KAUFE ICH MIR NUR EINEN PLANETEN ODER GLEICH EIN GANZES SONNENSYSTEM?
HEY! WÜRDEN SIE MICH FREUNDLICHERWEISE LOSBINDEN?
BOSS?
DOC BOBO SICHER GROSSZÜGIG!
WENIGE LICHTJAHRE VON CYRIX ENTFERNT BEFINDET SICH DER PRIVATPLANET, DEN DR. BOBO GELEAST HAT.
BOBO1
KEINE SORGE, DER EIGENTÜMER IST EIN GUTER ALTER FREUND VON MIR UND...
CHRR!
SIND SIE SICHER, DASS ICH DIESEN PLANETEN ANSTEUERN SOLL? ER GILT SEIT KURZEM ALS SPERRGEBIET...?
...UND TRANTOR!
HI HI
TAXI-SPACER
CRASH!
EINDRINGLINGE KAMPFUNFÄHIG. TÜRSTEHER-SONDERKOMMANDO IST ALARMIERT!
UFF, NIX PASSIERT...
GLÜCK GEHABT, HÄTTE SCHLIMMER KOMMEN KÖNNEN...
KLICK!
KLICK!
KLICK!
DER MÄCHTIGE BOBO WÜNSCHT NICHT VON GEMEINEN STERBLICHEN GESTÖRT ZU WERDEN!
WEIA!
BOBO
DR BOBO WÄRE SICHER ENTZÜCKT, UNS ZU EMPFANGEN! MACH DAS MAL SEINEN DUMPFEN UNTERGEBENEN KLAR...
UND WER ZAHLT MIR DAS TAXI?
TRANTOR SEIN MÄCHTIGES MEISTER IM SCHLEICHEN! FINDEN WEG IN BOBO-PALAST!!!
WÄHREND DIE FUMP-SPEZIALISTEN MIT NEUEM EQUIPMENT MUNTER WEITERFOLTERN...
JUHU HU
GRR! @$! STARKILLER GRR! *$$! TRANTOR @!$* GRR
DIESER FOLTERDRESS WAR UM DIE HÄLFTE HERABGESETZT. MARKE ALI BABA, ANSCHMIEGSAM, FEUERFEST UND ZAUBERRESISTENT!
IST DAS NICHT EINE WUCHT?
DER ENTZÜCKENDE 10-TONNER HAT MATSCHPAKTOR FÜNFZIG!
10t
OH, OH!
DIESE EBENSO SUBTILE WIE SCHMERZHAFTE METHODE WIRD DICH ZUM REDEN BRINGEN!
HALT! ES GIBT NICHTS MEHR ZU FOLTERN! DAS DISKETTENGEHEIMNIS WURDE ENTHÜLLT!
RRRRR
DR BOBO SIEGT
...ERWEIST ES SICH ALS ZEITRAUBENDES UNTERNEHMEN, ZU DR. BOBO VORZUDRINGEN.
WUFF!
DIE HABEN KILLER-PUDEL!!
DER WAFFENSCHMIED HAT GERADE EINIGE TOLLE SÄCHELCHEN IM ANGEBOT
UND DIESE KETTENSÄGE MACHT BIS ZU 200 SCHADENSPUNKTE
GRR! DANN HABEN WIR WIRKLICH KEINEN GRUND MEHR, DEN GEFANGENEN WEITERZUFÜTTERN
....
ZUM GLÜCK IST HIER EIN BAUM...
JAUL! SEIN MÄCHTIG GROSSES KAKTUS!
WIFF WIFF
FORTSETZUNG FOLGT









TIPS & TRICKS

ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für besonders gelungene Komplettlösungen vergeben wir eine Prämie von 500 Mark. Andere veröffentlichte Beiträge werden mit einem Wunschspiel honoriert. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch Bankverbindung und das gewünschte Spiel anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Künstler ohne Malprogramm dürfen sauber gezeichnete Werke natürlich auch auf Papier einsenden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG

INCA 2

Marko Lehmann stand so im Banne dieses neuen Coktel Vision-Spiels, daß er sich tapfer bis zum Schluß durchkämpfte.

Nach dem Intro finden wir uns in der Haut Atahualpas wieder und müssen zunächst eine Prüfung bestehen. Entweder man schießt sich nun den Weg durch steinerne Köpfe frei, oder versucht es mit Weisheit: Dazu nehmen Sie der Wache die Feder ab und bringen damit die erste Figur zum Lachen. Der auf der Erde liegende Stein wird nun in die Wasserrinne über der Statue gelegt, und das erste Gitter fährt hoch. Nachdem mit dem anderen Standbild genauso verfahren wurde, ist die Prüfung bestanden, und man darf am Rat der Weisen teilnehmen. Da sich Klein-Atahualpa nicht zurückhält und Kelt anpöbelt, werden Sie von El Dorado ausgewiesen. Draußen stiftet uns die geliebte Dona Angelina an, das Tumi zu entwenden und die Sache selbst in die Hand zu nehmen.

Es bleibt einem also nichts anderes übrig, als die Coca-Blätter vom Pfahl zu nehmen und diesen über der Tür rechts anzubringen. Danach wirft man mit einem Stein nach der Wache und versteckt sich hinter dem Wall. Wenn der Wächter unter dem Torbogen erscheint, zieht man am Strick des Pfahles, und nach einer schönen Animation gehört das Tumi uns. Atahualpas Temperament folgend werden alle Kämpfer zerstört, die sich in den Weg stellen. Leider ist El Dorado nicht zufrieden und sperrt Sie in die Kabine des Luftschiffs. Dort spielt man am »Computer«, bis Kelts Gesicht erscheint und wir in den Laderaum gelangen. Hier öffnen Sie das Rohr in der rechten Ecke des Raumes und entnehmen ihr das Brecheisen, welches es ermöglicht, die Vodka-Kiste aufzubekommen. Man entnimmt eine Flasche des beliebten Getränks und füllt es in das Rohr. Wieder in der Kabine betätigen Sie den Gashebel, und nach einer erneuten Meldung von Kelt befinden Sie sich in einem Kampf. Durch Kommentare des Vaters gestört geben wir unser Bestes, doch das Luftschiff wird zerstört, und man muß sich von nun an mit der Rolle El Dorados begnügen.

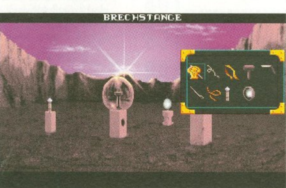
Als erstes werfen wir einen Anker auf Kelts Schiff. Sie fliegen weiter darauf zu, und er erklärt, daß ein Zusammenstoß unvermeidlich sei. Weiter geht's zu einer Freundin Kelts. Um zu der Astrologin zu gelangen, muß man nun eine Karte malen. Sie folgen Kelts Anweisungen, wobei man die Meilenangaben genau beachtet, und schon findet man sich in einer Animation wieder. Automatisch wird Yuna über Aguirres Pläne unterrichtet, und die nette Dame verspricht, uns zu helfen. Sie stellen die Antennenanlage auf den Asteroiden ein, und Yuna beginnt mit den Berechnungen.

Danach muß man eine Lokomotive reparieren. Zunächst nehmen Sie die Brechstange auf und montieren mit ihrer Hilfe den Abseilhaken aus den Instrumenten der Lok. Dann ölt man die Seilrolle und läßt mit der Brechstange Wasser in die Lok hineinlaufen. Nun öffnen wir das Füllventil, nachdem der Lederriemen entfernt ist. Ein Klick auf die Zündsteuerung und es gibt Feuer im Ofen. Nur noch den Vorwärts-Hebel betätigen und die Lok rollt an. Nach drei Minuten Ballerei findet man sich in einer Grotte wieder. Sie sammeln alles auf (Hammer, Flasche, Lötfaden, Schüssel und Rasierer aus dem Schrank) und eilen zum Aktenschrank. Mit dem Rasierer wird der Strick von der Schublade gelöst, und nachdem man den Schlüssel durch den Sand gezogen hat, kann man ihn benutzen. Die Akte in der Schublade enthält unter anderem die Kombination für den Panzerschrank (1, 8, 3). Jetzt säubern wir die Handräder mit dem Quecksilber und betrachten das Innere des Schrankes.

Nach zwei Wochen erhält El Dorado von Yuna die Informationen zur Zerstörung von Aguirres Asteroiden. Man begibt sich nun auf die Reise, um auf drei Planeten je eine Gewalt abzulegen. Im Tumi schalten wir den Computer ein und stecken einen Kristall in die Gedächtnislücke. Jetzt können Sie wählen, welchen Planeten Sie zunächst anfliegen. Einmal im All angekommen schießt man mit Raketen auf die Gegner, lehnt jedoch die Verfolgung dankend ab. Auf dem Planeten A sehen Sie sich zunächst die Stengel etwas genauer an, und greifen zu den Palmenblättern, mit denen die Spur freigelegt wird, die zum Mangrove führt. Um den Ibis loszuwerden, wirft man mit einer Auster nach dem Affen, der kurz nach Ihrer Ankunft auftaucht. Eine weitere Auster zerschlagen wir mit dem Hammer auf dem falchen Felsen. Sie heben die magische Perle auf und reiben sie an dem im Nest befindlichen Jade-Ei. Nach dem Gespräch mit dem Waldgeist gelangt man zu einem hilfsbereiten Eingeborenen. Wir stecken dem Krokodil das Jade-Ei in die rechte Augenhöhle und die Perle in die linke. Schließlich gelangt man zu einem Krater. An dem verschlossenen Eingang nehmen Sie die beiden Zepter und betreten die Höhle. Die Kalebasse wird zerschlagen und die Hälften eingesteckt. Draußen stellt man die Zepter und ein Hohlspielgel (Kalebassenhälfte) auf die Pfeiler. Nachdem wir den anderen Spiegel auf dem Schlußstein postiert haben, zerspringt der Glaskörper und wir können eine Gewalt niederlegen.

Nach einem Kampf gelangt man zu Planet B. An der Felswand befestigen Sie den Abseilhaken am Felsblock und schlagen ihn mit dem Hammer fest. Danach schlingt man den Lötfaden um die Wurzel über uns und bringt das andere Ende des Seiles am Felsbrocken an. Sie entfernen die kleinen Steine, und nachdem der Fels noch einen Stoß erhalten hat, fällt dieser in die Tiefe hinunter und wir gelangen hinauf. Oben angekommen dürfen Sie ausgiebig an den Gebetsrollen spielen, bis uns Lama ein Tritonshorn überreicht und zu einer heiligen Stätte führt. Dort nimmt man die Kette aus der Öffnung und befestigt diese an der Spitze des Gebäudes. Wenn der Blitz einschlägt, holt man die entstandene Platte mit Hilfe der Brechstange aus der Form heraus. Vor der Lawine wird das Rundholz aufgestellt und mit dem Lederriemen zusammengebunden. Die Platte hängen Sie an den Riemen und geben Lama das Horn. Im Tempel schnappt man sich den Wasserschlauch, schlägt mit dem Hammer ein paar Stalaktiten von der Decke und läßt diese in der Sonne schmelzen. Sie fangen Wasser mit dem Schlauch auf und leiten es in die Schale. Der Glaskörper zerspringt und El Dorado legt die zweite Gewalt ab.

Nach dem Verlassen des Planeten folgt ein sehr ausgiebiger Kampf. Nachdem alle Gegner zerstört sind, fliegt man auf den grauen Planeten zu. Man nimmt der Wache den Schmuck ab, indem man mit dem Rasierer die Kette zerschneidet. Die linke Falltür wird aufgebrochen und der Schmuck in den Vertiefungen angebracht (Hammer benutzen). Sie betätigen sämtliche Knöpfe bis auf den letzten, so daß der Schlüssel nicht beleuchtet ist. Die andere Falltür ist wieder offen und wir blockieren sie mit der Brechstange. Dann drücken Sie den letzten Knopf, der herausfallende Schmuck wird aufgesammelt und in die nächste Falltür eingesetzt. Damit ist das letzte Rätsel gelöst und wir dürfen bei Inti, der Sonne, den Abspann bewundern. (tw)



RAN AN DIE PREISE!

und Nr. 1-9 im 2er-Paket zu sagenhaften DM 79,–

1 4D Sport Boxing

Sport: Kloppen Sie sich in der Weltrangliste nach oben! Beim Kampf der Polygon-Boxer dürfen Sie den Blickwinkel frei bestimmen: Blaue Veilchen in Nahaufnahme... (Handbuch dt; 3,5").

DM 39,–

000132

3 Game Pack III



DM 49,–

Fünf Spitzenspiele im Paket: F-19 + Jack Nicklaus Unlimited Golf + Grand Prix Unlimited + Life & Death + Gin King (3,5")

000342

5 Ragnarok



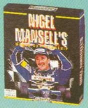


DM 39,–

Strategie: Kämpfen Sie mit Verstand und Spielwitz gegen die nordische Götterwelt.

000332

7 Nigel Mansell



DM 39,–

Sport: Begleiten Sie Nigel Mansell auf seiner Tour durch den Grand-Prix-Zirkus (Handbuch dt; 3,5").

000122

9 Star Control II

Action/Rollenspiel: Erforschen Sie eine ganze Galaxis! Kontakt mit netten Aliens, Raumschlachten mit weniger netten Aliens und stets einem kosmischen Geheimnis auf der Spur.(Anl. deutsch; 3,5")

DM 39,–

000162

11 Scenario

DM 29,–

Strategie: Gewinnen Sie den ersten Weltkrieg durch überlegtes Vorgehen - Wirtschaft, Finanzen, Industrie, Politik, Armee, Transportwege, Wetter u. v. m. sollten Sie bei Ihrer Planung berücksichtigen (kompl. dt.; 3,5").

000312

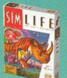
2 Rex Nebular

Adventure: Haarsträubende Science-Fiction-Parodie in Adventure-Form: Weltraum-Macho Rex Nebular landet auf einem Planeten, dessen männliche Bevölkerung im großen Krieg der Geschlechter von Frauen ausgerottet wurde (Handbuch dt; 3,5").

DM 39,–

000092

4 SimLife für Windows



DM 49,–

Simulation: Während Politiker über die Gefahren der Genforschung diskutieren, verwandeln Sie mit SimLife Ihren PC kurzerhand in einen Mutations-Spielplatz. (Anl. dt.; 3,5", für Windows).

000366

6 WaxWorks



DM 49,–

Horror: Ein Rollenspiel für Spieler mit starken Nerven und noch stärkeren Mägen – dekoriert mit reichlich blutrünstiger Grafik. (kompl. dt.; 3,5")

000322

8 Yo! Joe!



DM 49,–

Mit Wurfstern und Klappmesser gegen das Böse dieser Welt. Ein **Actionspiel** der Extraklasse mit Solo- und Partnermodus. (Anl. dt.; 3,5")

000302

10 Les Manley lost in L.A. + Volfied

Krimi: In Hollywood verschwinden immer mehr Filmstars - kann Les Manley die Verbrechensserie aufklären? (kompl. dt.; 3,5") Kreisen Sie mit Ihrem Raumschiff Spielfeldflächen ein, weichen Sie den Gegnern aus und sammeln Sie Extras auf (3,5"; 5,25")

DM 59,–

000102

12 Laplink XL



DM 66,–

Datenübertragung von Rechner zu Rechner (kompl. dt.; 3,5"; mit ser. Kabel)

660742

TOP SHOP

Nur solange der Vorrat reicht!

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

13 Windows Draw 3.1



DM 99,–

Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografx zum Gestalten von Grafiken (Kompl.dt.;3,5"; für Windows)

660726

15 PC-Stylus (ser.)

Die 3-Tasten-Maus in Stiftform

DM 124,–

Vorbei sind die Tage, als eine Maus nur eine Maus war. Nur mit Kugelschreiber wäre die Maus-Eingabe noch leichter. MS-Maus Kompatibel; kompl. dt. (mit Tasche und Halter)

000252

17 MS Flugsimulator 5.0 + Navigator 5.0

Navigator – der Copilot für MS FS 5 – Planen Sie Ihre Flüge individuell mit Flugplanberechnung, Wettergenerator u. v. a. (kompl. dt.; 3,5"; für Windows).

a) Navigator: **DM 89,–**

b) MS FS 5.0 (dt.; 3,5"): **DM 139,–**

c) Beides zusammen: **DM 199,–**

14 Turbo Anti-Virus

DM 69,–

Die aktuellste Version eines der bekanntesten Antivirenprogramme (kompl. dt.; 3,5")

000352

16 Mitsubishi Hotelführer



Suchen, Finden, Buchen in Sekundenschnelle – Infos zu 7000 Hotels, 2.500 Städten und 40 Ferienregionen (kompl. dt.; 3,5")

a) DOS – Version: **DM 99,–**

b) Win – Version: **DM 129,–**

18 Privata



DM 99,–

Doppelte Buchführung endlich auch für den privaten Bereich - Familienbudget, Haushaltsbuch, Fahrtenbuch, Reisekosten, Angebotsvergleich, Banküberweisung u.v.m. (kompl.dt.; 3,5").

000262

Ja ich bestelle gegen:

- ❑ Bankeinzug Inland: + DM 6,– Bankverbindung: BLZ ____________ Kto. ____________ Bank ____________
  (Nur gültig mit Unterschrift - sonst Lieferung gegen Nachnahme)
- ❑ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,– (nur innerhalb Deutschlands)
- ❑ Nachnahme Inland: + 9,– ❑ Nachnahme Ausland: + DM 15,–

DMV Software
Postfach 1146

85580 Poing

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen. Zusätzlich ein Ersatzprodukt (1-9) angeben, falls Wunschprodukt nicht mehr vorrätig.

1	000132	4	000366	7	000122	11	000312	15	000252	17b	000272
2	000092	5	000332	8	000302	12	660742	16a	000282	17c	17a + 17b
3	000342	6	000322	9	000162	13	660726	16b	000296	18	000262
				10	000102	14	000352	17a	611156	❑	Ersatzprodukt (für Nr.1-9)

Spiele im 2er-Paket (Nr. 1-9) zum Sonderpreis von DM 79,–.

Meine Adresse: 040450

Name ____________

Straße ____________

PLZ/Ort ____________

Datum/Unterschrift – Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.) ____________

Setzen Sie auf die Jugend

Langfristig ist es mit Sicherheit die optimale Taktik, vor allem auf junge Spieler zu setzen. Kaufen Sie immer zwei oder drei möglichst junge Spieler und bauen Sie diese auf. Billiger kommen Sie nicht an interessante Leute, und ein 20jähriger 3er-Stürmer bringt auch beim Verkauf bereits ordentlich Geld. Verpflichten Sie (wenn möglich) nur Spieler, von denen Sie auch bis zum Spielende nach der zehnten Saison etwas haben.

Verhandlungs-Strategien

1. Mit den Sponsoren:
Durch Anklicken von »Verhandeln« können Sie bekanntlich versuchen, die bestehenden Angebote in die Höhe zu treiben. Die Wahrscheinlichkeit, daß Ihr Verhandlungspartner aussteigt, nimmt nach jeder Verhandlungsrunde zu (erst beträgt sie 10 Prozent, dann 20, etc.). Es ist sinnvoll, immer das gerade schwächste Angebot zu steigern, da dann ein Ausstieg des Unternehmens nicht besonders weh tut. Hat man nur ein Angebot, sollte man sofort annehmen.
2. Mit den Spielern:
Bieten Sie das niedrigst mögliche Gehalt, nimmt der Spieler mit 1/7 Wahrscheinlichkeit an. Bieten Sie die höchste Stufe, beträgt die Annahme-Wahrscheinlichkeit 7/7 (im Klartext: es klappt immer). Bei der Vertragslänge kann nicht unbedingt davon ausgegangen werden, daß ein Spieler immer einen möglichst langen Vertrag haben möchte. Jüngere, noch entwicklungsfähige Spieler sind eher an zwei (oder höchstens drei) Jahren Vertragsdauer interessiert, um damit beim nächsten Vertragsabschluß ein höheres Gehalt fordern zu können.
Ältere Spieler wollen dagegen möglichst langfristige Verträge. Ein-Jahres-Verträge sind zwar für den Verein sehr vorteilhaft, bei den Spielern aber nicht sonderlich beliebt und werden jeweils nur in 40 Prozent der Fälle akzeptiert.

Strategien fürs Geldverdienen

Zusätzliche Überschüsse können grundsätzlich auf zwei verschiedene Arten erwirtschaftet werden: Entweder durch Senkung der Kosten oder durch Steigerung der Einnahmen.
Am leichtesten zu Geld kommt man durch Spielertransfers ins Ausland. Versuchen Sie deshalb Ihre 5er-, 6er- und 7er-Spieler regelmäßig dort anzubieten (auf gute Form achten!). Wenn Sie nur ein einziges Mal Glück haben, sind die Kassen plötzlich voll. Es ist z.B. eine riskante (aber vielleicht sehr lukrative) Variante, sofort in der ersten Saison einen jungen 6er-Spieler mit einem 1-Jahres-Vertrag zu verpflichten, um im zweiten Jahr das große Geld zu machen (wenn sich ein Abnehmer findet). Eine weitere Variante ist der kontinuierliche Aufbau von jungen Talenten (bis Stufe 3), die dann relativ teuer verkauft werden können.
Achten Sie unbedingt darauf, daß Sie die Gehälter in einem vertretbaren Rahmen halten. Immer nur Top-Gehälter kann sich auf Dauer nur ein Verein mit internationalen Erfolgen oder erfolgreichen Spielerverkäufen leisten. Wenn Sie dann überraschend aus dem Europapokal fliegen oder sich nicht einmal qualifizieren, können Sie sich warm anziehen. Es kann z.B. sehr geschickt sein, immer nur Verträge von Spielern zu verlängern, die sich gerade in einer Formkrise befinden. Diese fordern tendenziell weniger Geld. Abgewertete Spieler mit hohen Gehältern bringen Unruhe in die Mannschaft; versuchen Sie sich so schnell wie möglich von diesen zu trennen.

Tips vom Programmierer

ANSTOSS

Berufener als jeder Bundestrainer ist Spieldesigner Gerald Köhler, wenn es um sein Sport-Strategiespiel »Anstoß« geht. Für PC Player-Leser plaudert Gerald aus dem Nähkästchen und verrät seine Erfolgstaktiken.

Spielmacher und Libero

Ein Libero sollte erfahren (mindestens 30 Jahre), spielstark (ab 5) und in guter Form sein (mindestens 10). Haben Sie einen Spieler, der diese Grenzen überschreitet, kann dieser als Libero eingesetzt werden. Hat ein 6er-Kicker nur Form 9, ist er aber natürlich immer noch geeignet. Diese Werte gelten auch für den Spielmacher, das Alter spielt bei ihm aber keine Rolle. Fehlt Ihnen ein geeigneter Spieler, erhalten Sie einen Abzug (-1) für Ihr Mittelfeld.

Die Formwerte

Hier eine kleine, sorgfältig ausgewählte Sammlung von Hinweisen, die nicht im Handbuch stehen. Auch diese Liste ist lange nicht vollständig. In »Anstoß« gibt es hunderte von Einflußgrößen auf die Formwerte, um ein möglichst realistisches System zu erreichen.

Werden wenigstens 7 (12) Chancen erarbeitet, gibt es einen (zwei) Bonuspunkt(e) für die Mittelfeldspieler; bei einer Mittelfeldstärke von über 16 sind 9 (13) Chancen notwendig, ab einer Stärke von 24 müssen sogar 11 (14) Möglichkeiten herausgearbeitet werden.
Werden nur drei oder noch weniger Chancen herausgearbeitet, verliert dagegen jeder Mittelfeldspieler einen Punkt, bei starkem Mittelfeld (über 16) auch noch bei nur 4 Chancen, ab einer Stärke von 24 auch bei 5 Chancen.
Werden gar keine Chancen herausgearbeitet, verliert jeder Mittelfeldspieler zwei Punkte.
Sollte das gegnerische Mittelfeld weniger als 3 Chancen erarbeiten, erhält jeder Mittelfeldspieler (für gute Defensivarbeit) einen Bonuspunkt (bis Stärke 16 beim Gegner). Hat der Gegner einen Mittelfeldwert zwischen 16 und 22, genügen auch noch 3 Chancen, ab 22 werden Ihre Spieler auch bei 4 gegnerischen Chancen noch aufgewertet.
Bei 7, 8, 9 (Grenze je nach Stärke des Gegners, siehe oben) oder jeweils mehr Chancen des Gegners wird wegen mangelnder Defensivarbeit bei jedem Mittelfeldspieler ein Formpunkt abgezogen.
Verwandeln die Stürmer alle sich bietenden Chancen (mindestens eine), erhält jeder Stürmer einen Bonuspunkt.
Bleibt ein Stürmer 4 Spiele am Stück ohne Torerfolg, verliert er einen Formpunkt.
Spielt die Mannschaft »zu Null«, steigt die Form des Torwarts und der eingesetzten Verteidiger um einen Punkt; bei mindestens 7 gegnerischen Chancen sogar um zwei Punkte.
Werden 3 oder 4 Gegentreffer kassiert, verlieren Torwart und Abwehr je einen Punkt; ist Ihre Abwehr stärker als der Sturm des Gegners, zwei Punkte (nur bei höchstens 12 gegnerischen Chancen).
Bei 5 oder 6 Gegentoren verlieren Torwart und Abwehr je 2 Punkte, ist Ihre Abwehr stärker als der Sturm des Gegners, sind es 3 Punkte.
Bei 7 oder noch mehr Gegentoren gehen je 4 Punkte verloren, ist Ihre Abwehr stärker als der Sturm des Gegners, sind es 5 Punkte.
Werden alle gegnerischen Chancen verwandelt, verlieren der Torwart und die Abwehrspieler einen weiteren Punkt.
Ein Spieler, der fünf Spiele am Stück bestritten hat, verliert einen Formpunkt (bei Torhütern und Verteidigern sieben Spiele).
Ein Spieler, der sechs Spiele nicht gespielt hat, obwohl er einsetzbar gewesen wäre, verliert einen Formpunkt.
Hat ein nicht eingesetzter Spieler eine Form über 12, verliert er jeden Spieltag einen Formpunkt.

Ein Spieler, der in der 1. Halbzeit ausgewechselt wird, verliert einen Formpunkt (nicht bei Verletzung).
Der Trainingsschwerpunkt »Einzeltraining« steigert die Form dieses Spielers um 2 Punkte (Form unter 10), sonst um einen Punkt (bis maximal 15).
Verursacht ein Verteidiger einen Elfmeter, verliert er zwei Formpunkte.
Schwere Fehler des Torwarts bei Rückpässen kosten jeweils einen Formpunkt.
Neu eingekaufte Spieler beginnen zwischen 6 und 14 Punkten.
Je weniger Stürmer spielen, desto mehr Platz haben diese, und desto größer ist Ihre Treffer- und damit Aufwertungschance.
Spieler, die konstant schlechte Form haben, sollte man als Freistoß- und Elfmeterschütze benennen, um eine Abwertung zu verhindern.
Bei guter Mittelfeldleistung in den Schlußminuten noch einen oder zwei Mittelfeldspieler einwechseln, da diese ebenfalls aufgewertet werden (»Ich war dabei«).
Bei »zu Null«-Spielstand in der Schlußphase noch einen oder zwei Verteidiger einwechseln, um auch hier den Bonus mitzunehmen (bzw. zu sichern). An dieser Stelle eventuell auch Torwartwechsel vornehmen.

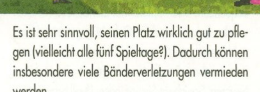
Auf- und Abwertungen

1. In der Winterpause und am Saisonende:
1er-Spieler benötigen 3 volle Einsätze und 3 Teileinsätze in einer Saison für eine Aufwertung.
2er-Spieler brauchen jeweils die doppelte Anzahl (nur wenn Alter unter 30!).
Ein Spieler kann zunächst in der Winterpause aufgewertet werden und dann nochmals am Saisonende.
Stürmer (oder auch andere Spieler) steigen auf, wenn sie eine bestimmte Anzahl an Toren (Liga + Pokal) in einer Saison erzielt haben. Je höher der Spieler kommen will, desto mehr Tore pro Saison muß er natürlich schießen.

Von 1 auf 2:	4 Tore
Von 2 auf 3:	7 Tore
Von 3 auf 4:	13 Tore
Von 4 auf 5:	20 Tore oder 14 Ligafeldtore
Von 5 auf 6:	25 Tore oder 18 Ligafeldtore
Von 6 auf 7:	30 Tore oder 23 Ligafeldtore

Eine automatische Zurückstufung bei Ladehemmung in der nächsten Saison findet nicht statt.

2. Nur am Saisonende:
Andere Auf-/Abwertungen sind auf die Durchschnittsform Ihrer Spieler in der aktuellen Saison zurückzuführen. Ab einer Durchschnittsform von 13 wird ein Spieler normalerweise aufgewertet (60 Prozent), ist er schlechter als 7, verliert er meistens einen Stärkepunkt (60 Prozent). Hat ein Spieler gar einen Durchschnitt besser als 16, hat er gute Chancen, sogar um zwei Punkte befördert zu werden. Ist er dagegen schlechter als 4, droht eine Abwertung um 2 Punkte. Stärkere Spieler (ab Spielstärke 5) haben es bei den formbedingten Aufstiegen etwas schwerer.



Ein 3er-Spieler, der mindestens 30 Ligaspiele in einer Saison mitgemacht hat, steigt zum 4er auf.
Spieler, die in einer ganzen Saison in keinem Bundesligaspiel zum Einsatz kamen, werden automatisch um einen Punkt abgewertet. Dies gilt auch für Spieler, die einer Saison an mindestens 14 Spieltagen verletzt oder gesperrt waren. 6er-Spieler (oder besser) werden auch dann abgewertet, wenn sie in einer Saison nicht mindestens 10 volle Einsätze absolviert haben. Kassiert Ihre Abwehr weniger als 40 Gegentreffer in einer Bundesligasaison, wird automatisch ein Verteidiger aufgewertet (nicht von 6 auf 7). Natürlich kann unter Umständen auch nur eine Abwertung ausgeglichen werden.

3. Nur in der Winterpause:
Auch in der Winterpause finden formwertbedingte Auf- und Abwertungen statt. Je weiter der Spieler über 8 Durchschnittspunkten ist, desto größer die Chance auf eine Aufwertung. Hat er weniger als 12 Punkte, ist er jedoch auch abwertungsgefährdet. Erst ab 12.0 Punkten können Sie sicher sein, daß keine Abwertung erfolgt.

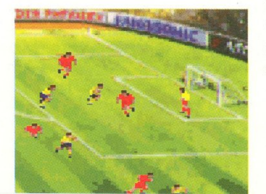
Die Spielweise

Eine Änderung der Spielweise hat folgende Konsequenzen:

Brechstange	Sturm +2	Abwehr -4
Offensiv	Sturm +1	Abwehr -2
Kontrolliert	offensiv	Normaleinstellung
Vorsichtig	Sturm -2	Abwehr +1
Defensiv	Sturm -4	Abwehr +2
Abwehrriegel	Sturm -6	Abwehr +3

Sonstige Tips

Vermeiden Sie Trainingslager in Euphorie-Situationen, ein Krach kann immer auftreten und der ist besonders bitter, wenn es gerade so richtig gut läuft. Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, daß die normalen Trainingsschwerpunkte sich jeweils nur für das nächste Spiel auswirken (die Formpunkte bleiben natürlich). Elfmetertraining ist also, ebenso wie z.B. Gymnastik, nur für das nächste Spiel entscheidend. Lediglich die Abseitsfalle ist längerfristig orientiert.

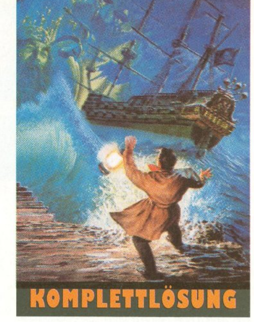


Es ist sehr sinnvoll, seinen Platz wirklich gut zu pflegen (vielleicht alle fünf Spieltage?). Dadurch können insbesondere viele Bänderverletzungen vermieden werden.
Spielen Sie immer mit »Ausländerbeschränkung: real«. Das bringt vor allem im Mehrspieler-Modus viel Spaß.
Die Spielweise »Brutal« steigert die Leistungsfähigkeit Ihrer Mannschaft um 10 Prozent, »Hart« immer noch um 5 Prozent. Ein bereits verwarnter Spieler bringt allerdings nur noch 80 Prozent seiner Leistung, so daß dieser Vorteil durch einige Gelbe Karten schnell verbraucht sein kann. Analog dazu führt »Fair« zu 5 Prozent und »Lieb & nett« zu 10 Prozent Verlust.
Spielen Sie nie länger »Hart« oder »Brutal«, der Kräfteverschleiß macht Ihre Mannschaft sonst sehr schnell ziemlich fertig. Sie sollten sich solche Manöver für schwere Europapokalschlachten aufheben!

Zum Thema »FC Bayern München«

Das Gerücht, der FC Bayern München würde in »Anstoß« in irgendeiner Form benachteiligt, muß als lächerlich zurückgewiesen werden. Auch die gemeinen Gesänge der gegnerischen Fans entsprechen nur der Realität.
Zum Schluß noch der Insider-Tip überhaupt (Pssssst!). Will man gegen einen Amateurverein unbedingt gewinnen oder muß man einen hohen Rückstand aufholen, gibt es eine recht gute Taktik. Man beginnt mit drei starken Mittelfeldspielern und vier Verteidigern. Gleich nach dem Anpfiff wechselt man sofort einen Verteidiger aus (kostet natürlich einen Formpunkt, man nehme also einen 1er-Verteidiger) und bringt einen zusätzlichen Mittelfeldmann. Dieser ist dann erheblich offensiver orientiert, als es der Fall wäre, wenn man gleich mit vier Mittelfeldspielern beginnen würde. Damit kann man mehr Chancen herausarbeiten (der Gegner allerdings auch). Das ist aber bei einem Amateurverein egal, da die eigene Abwehr hoffentlich stark genug ist, während die Amateure doch große Probleme mit Ihrem Sturm haben sollten...
Übrigens: In vielen Mailboxen und bei einigen PD-Versendern können Sie mittlerweile Datensätze mit »richtigen« Spielernamen erhalten, fragen Sie doch einfach mal nach. Viel Spaß und Erfolg!

(Gerald Köhler/hl)



ALONE IN THE DARK 2

Schön und schwer: Die Zombie-Bekämpfung bei Infogrames' aktuellem Horror-Adventure hat ihre Tücken. Mit unserem kleinen Spuk-Leitfaden meistern Sie die schaurigsten Puzzles.

Bevor wir zur Komplettlösung schreiten, ein paar einleitende Worte von den Dunkelkammer-Experten aus unserer Redaktion. Eine generelle Garstigkeit von Alone in the Dark II sind die Action-Sequenzen. Auch Spieler mit blendenden Reflexen werden bei so manchem Gefecht gegen eine Überzahl bewaffneter Gegner verzweifeln, die im Gegensatz zu Ihrer Spielfigur unbegrenzt viel Munition besitzen. Speichern Sie vor jedem Duell brav, hauen Sie leichte Gegner mit bloßen Fäusten weg und lassen Sie nirgends Munition zurück. Wenn mehrere Zombies angreifen, dann sollten Sie die Typen in enge Passagen locken, bei denen sie sich gegenseitig mit ihren Schüssen treffen.

Nachdem die Intro abgelaufen ist, wird's gleich furchtbar ernst. Sie stehen neben einem am Boden liegenden Zombie-Gärtner, der in wenigen Sekunden aus der Bewußtlosigkeit erwachen wird – gleichzeitig sollen Sie die Kopierschutzabfrage meistern. Um mit diesem Meisterstück französischem Spieldesigns fertig zu werden, drücken Sie erst die Pausen-Taste (P). Dann greife man zu Spielkartenschablonen und Handbuch, finde den richtigen Code, entriegele die Pause durch einen beliebigen Tastendruck und gebe den Funktionstasten-Code ein.

Der Zombie rappelt sich indes auf und wird mit ein paar Kopfklopfern oder Fußtritten besiegt – an diese halbe Portion wollen Sie doch keine Munition verschwenden? Das Thompson-Maschinengewehr samt Patronen mitnehmen; wir können's gleich gut gebrauchen. Auf dem Weg zum Haus kommen Ihnen zwei Untote entgegen, die sich schon darauf freuen, endlich mal ihre neuen Schrotflinten auszuprobieren. Putzen Sie die beiden Typen weg, aber gehen Sie nicht zum Haus! Die Tür bleibt verschlossen; außerdem warten dort nur zwei weitere Gegner. Untersuchen Sie lieber die Löwenstatue am Rande des Heckenlabyrinths näher: Ein wenig schubsen und schon hat man den Eingang freigelegt.

Grüner Daumen, blaue Bohnen

Jetzt unbedingt speichern, denn ein paar wüste Schießereien stehen an. Von rechts kommt der erste Gegner geschlurft; haben Sie ihn besiegt, läßt er ein Foto zurück. Gehen Sie dann die erste Abbiegung nach unten – noch ein Gegner, aber wenigstens gibt's ein paar nette Gegenstände zum Einsammeln; vor allem das Seil ist wichtig. Die Spielkarte prägen wir uns gut ein; sie wird noch von Bedeutung sein. Sie gehen den Gang zurück und setzen auf der »Hauptstraße« solange den Spaziergang fort, bis Sie auf eine Kreuzung stoßen. Nach oben gehen, um einen Gegner zu erwischen; nach unten-links, wo der nächste Zombie ein Buch hinterläßt.

Jetzt wieder geradeaus und dann nach rechts; den Haken aufsammeln, aber Vorsicht mit den Spielkarten-Feldern. Sie dürfen nur die Karo-Karte berühren; alle anderen töten Ihre Spielfigur ohne Vorwarnung. Außerdem laufen in diesem Bereich zwei weitere Zombies herum, die man schleunigst beseitigen sollte.

In dem lauschigen Gewölbe wird man natürlich von einem Gegner begrüßt. Dann widmen wir uns der Kiste, schubsen sie ein wenig nach vorne und finden hinter ihr eine Spielkarte und ein Notizbuch. Die Karte mit dem Altar benutzen, der am hinteren Bildrand materialisiert ist. Das Schattengespenst wird ausgeknockt, der Lohn ist ein schöner Säbel. Benutzen Sie den Haken, woraufhin er automatisch mit dem Seil verknubbelt wird; auf diesen Kombi-Gegenstand kommen wir später noch zurück. Nun die Stufen hinaufklettern, um wieder in das Labyrinth zu gelangen.

Wir gehen nach links, um die Ecke und dann die erste Abzweigung nach links. Erneut um die Ecke und weiter voran. Sie kommen an einem Busch mit einem Gesicht vorbei (hier gibt's nichts interessantes) danach geht's in die Abzweigung links (von Ihrer Spielfigur aus gesehen). In dieser Passage trifft man auf einen Jägersmann, der beseitigt werden muß – heben Sie aber unbedingt noch etwas Munition für den nächsten Gegner auf! Die tentakeligen Äste läßt man durch wiederholten Einsatz mit dem Säbel verschwinden. Halten Sie dabei genügend Abstand und Ihnen kann nichts passieren.

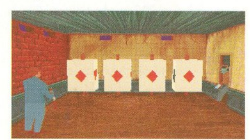
Um die Ecke ist der Labyrinth-Ausgang, doch vorher kommt noch ein sehr schwerer Gegner. Nachdem Sie den Typ mit dem MG-Holzbein besiegt haben, sammeln Sie das Papier und die Energietrank-Flasche auf. Stellen Sie sich direkt vor die Statue; die Umrisse einer Tür sind erkennbar. Den (mit dem Seil verbundenen) Haken benutzen, woraufhin der Durchgang geöffnet wird.

Keller-Geister

Vorsicht vor Fehltritten! Wir sammeln das 5-Cents-Stück, die Papiertüte und die Kurbel auf. Langsam zu dem toten Mann gehen; neben ihm liegen ein Buch und ein Pfeifenreiniger. Jetzt direkt vor die Tür stellen, den Zeitungsausschnitt und anschließend den Pfeifenreiniger benutzen – schon haben wir den Schlüssel. Damit öffnen wir die Tür, betreten den nächsten Raum und dürfen uns erstmal mit einem Gegner herumärgern, der kurzerhand den Abgrund hinuntergeschubst wird. Die Schrotflinte aufsammeln und zur Standuhr gehen. Seitlich von der Uhr hinstellen und die Kurbel benutzen; wenn sich nichts tut, verändern Sie die Position der Spielfigur etwas und probieren's erneut (solches Feintuning wird später noch öfters nötig sein).

Wir betreten die neu entstandene Tür und benutzen den Lift. Den fröhlichen Zombie-Musikanten wegpusten und den Haken aufsammeln. Sie öffnen die weiße Tür und betreten den nächsten Raum. Das Schneidbrett mitnehmen, das sich als Notwaffe einsetzen läßt. Die nächste weiße Tür öffnen und zwei weitere Gegner besiegen.

Um die folgende Tür auf zu bekommen, müssen Sie solange auf die Spielkarten-Blöcke schießen oder schlagen, bis alle vier Karo zeigen.



Ein Karo-Quartett öffnet die Tür

Der Durchgang öffnet sich, damit rauscht auch der nächste Untote heran und ein paar Schrotladungen später betreten wir den Raum mit dem Spielautomat. Hier das 5-Cents-Stück benutzen und als Gewinn die beiden Jetons einsammeln. Klappern Sie

die Regale ab, um eine Flasche Whiskey und weitere Bücher mit Hintergrund-Informationen zu entdecken. Beim Hinausgehen stößt man auf einen spärlich bekleideten Zombie. Er läßt ein Weihnachtsmann-Kostüm in dem Sack zurück, das man zur Belustigung tragen kann – einen spielerischen Nährwert hat es aber nicht. Zurück zum Hauptraum mit den Stufen und die Treppen raufgehen.

Erdgeschoß-Exkursion

Auch wenn Sie das Begrüßungskommitee überstanden haben, sollten Sie sich nur sehr vorsichtig nach rechts bewegen. Geht man zu dicht an der Steinstatue vorbei, löst sich deren Schwert, das unerbittlich unserem Helden folgt – abhauen ist nicht.

Es gibt nur einen Weg, um dieses Problemchen zu lösen: Nachdem Sie den Spielstand gewissenhaft gespeichert haben, sollten Sie den Standort des kleinen Kochs ausmachen, der zwischen Treppe und Küche pendelt. Dann gehen Sie dicht genug an der Statue vorbei, um das Schwert »aufzuwecken«. Stellen Sie sich vor den Koch und warten Sie, bis das Schwert auftaucht. Im letzten Moment zur Seite gehen, der Koch wird zum Ersatzopfer und das Schwert wird Sie nicht mehr belästigen – wenig liebenswürdig, aber notwendig.

Im 1. Stock

Der obligatorische Zombie wird weggeputzt, dann öffnet man die Tür. Gehen Sie im Flur nach rechts und dann durch die erste Tür auf der linken Seite – noch ein Gegner. Er hinterläßt einen Stock mit Degen. Mitten im Zimmer steht eine Maschine, mit der die Billardkugel benutzt wird, woraufhin das Bücherregal zur Seite gleitet und eine Tür preisgibt. Wir sammeln die Derringer-Pistole auf, gehen in den Flur zurück und betreten den Raum am Ende des Ganges. Die körperlosen Arme lassen sich im Schwertduell nur besiegen, wenn Sie den Stock-Degen benutzen. Danach sammeln Sie als Belohnung ein zerfetztes Papier auf und gehen über die Treppe wieder ins Erdgeschoß zurück.

Gegenüber der Statue mit dem Schwert befindet sich in der Eingangshalle eine verriegelte Tür (man erkennt sie an der Luke, die am oberen Rand angedeutet ist). Sie stellen sich direkt neben diese Tür und legen den vergifteten Wein ab (Position etwas variieren, wenn's nicht sofort klappt).

Die Flasche verschwindet hinter der Tür, die wenige Sekunden später aufgeht. Um die herauswankenden Zombies braucht man sich nicht zu kümmern; das Gift leistet ganze Arbeit.

Die Tür ist jetzt offen und Sie gehen zur Jukebox,



Wenig Respekt vorm Weihnachtsmann: Das Küchen-Bataillon kennt kein Pardon

In der Küche beseitigen wir etwaige Rest-Zombies und nehmen dann den Wein und das Giftfläschchen mit (beim Fenster).

Das Gift benutzen, um einen vergifteten Wein nach Art des Hauses zu erhalten. Verlassen Sie die Küche durch den Hinterausgang, um in das Zimmer mit dem Weihnachtsbaum zu kommen. Vom Baum pflückt man eine Billardkugel, geht durch die nächste Tür und findet sich in der Halle wieder.

Jetzt sind wir gerüstet, um uns das Obergeschoß vorzunehmen.

wo die beiden Jetons benutzt werden. Am anderen Ende des Raumes öffnet sich daraufhin eine weitere Tür. Bevor Sie diese Kammer betreten und sich dort eine kugelsichere Weste abholen, sollten Sie die Dublone aufsammeln, die vor der Jukebox am Boden liegt (genau hingucken; grau auf grau!).

Jetzt noch die Krone von der Steinstatue in der Halle runternehmen und über die Treppe in den ersten Stock zurück.

Gehen Sie in das Zimmer am Ende des Flurs, in dem eine kleine Statue in der Ecke steht. Auf dem Kopf der Statue plazieren Sie die Krone und gehen dann durch die Tür oben in die Nische mit der geheimnisvollen Bodenplatte. Nimmt man das Amulett, das hier liegt, wird unser Held schwebenderweise ins Dachgeschoß befördert.

Krach unterm Dach

Studieren Sie die neue Nachricht und verlassen Sie den Raum. Zwei Bösewichte werden abserviert, dann nimmt man sich Granate und Schlüssel. Gehen Sie durch den Torbogen in die Raummitte, wo Sie die Dublone mit der Spielzeugkiste Modell »Springteufel« benutzen, um eine Quaste zu erhalten. Hinausgehen und die letzte verschlossene Tür öffnen.

Es gibt nur eine Möglichkeit, um den Killer-Clown zu vernichten. Stellen Sie sich vor den Durchgang zum Schlangenraum und werfen Sie die Quaste dort hinein. Der Clown wird der Quaste folgen und von den Schlangen verputzt werden. Danach folgen Sie in dieses Zimmer (kommen den Reptilien aber nicht zu nahe) und gehen durch den Kamin. Wieder im Erdgeschoß angekommen laufen wir über die bekannte Treppe in den ersten Stock und betreten den ersten Raum rechts, das Billard-Zimmer. Mit dem neuen Schlüssel öffnen wir endlich die Tür am anderen Ende dieses Raumes.

Sie können nichts daran ändern, daß unser Held an dieser Stelle erwischt wird. Warten Sie in Ihrer Zelle, bis der böse Bube davongeschlurft ist. Benutzen Sie dann den Haken mit der Tür, um zu entkommen. Raus aus dem Raum, die Treppe zum Erdgeschoß runter und versuchen, durch die Vordertür zu entkommen. Beugen Sie sich Ihrem Schicksal: Es gehört zum Lösungsweg, daß Sie jetzt von der Voodoo-Maid gefangen und zum Schiff verschleppt werden.

Spielfiguren-Switch

Der Held liegt in Ketten, also steuern wir zur Abwechslung das kleine Mädchen. Sie ist sehr geschickt und findet auch in kleinsten Nischen Platz, kann aber keine Waffen benutzen oder große Türen öffnen. Zuerst stellen wir uns direkt vor das Holzgitter und bearbeiten es mit »verschieben«. Durch den geschaffenen Durchgang gehen und im nächsten Raum Sandwich, Pfefferstreuer und Beutel nehmen. Im Beutel sind leckere Körner, die Sie mit dem Papagei benutzen, um einen verschlüsselten Hinweis zu erfahren.

Bevor Sie durch die andere Tür den Raum verlassen, ist ein Sicherheits-Speichern sehr zu empfehlen. Sobald unsere kleine Heldin von einem Piraten gefangen wird, ist das Spiel beendet. Rausrennen und links halten. Sie landen in einem Raum mit einer kleinen Nische. Abwarten, bis der Pirat in diese Kammer folgt und schwer atmend nach seinem Opfer



Auf dem Weg zur Luke neben Punkt D muß man die anderen markierten Stationen abklappern, um nicht entdeckt zu werden

Ausschau hält. In diesem Moment die Nische verlassen und in die entgegengesetzte Richtung rennen. Hat das Timing geklappt, können Sie die zweite Sprossenwand raufklettern (bei der ersten klappt es wegen der Nähe zum Piraten nicht).

Wir landen auf einem Zwischendeck und speichern nochmal, bevor wir eine weitere Etage heraufklettern. Die nächste Passage erfordert gutes Timing, Glück und Geschick; beachten Sie zur Orientierung auch das entsprechende Bildschirmfoto. Sie müssen sich kurz hinter einzelnen Gegenständen verstecken und dann zur nächsten Deckung rennen. Beim direkten Weg zum Ziel (die Luke mit dem Seil) wird man sonst gefangen. Zuerst versteckt man sich hinter dem musizierenden Piraten (A), dann hinter der linken Kiste (B), dem Faß in der Mitte (C) und schließlich hinter dem Faß rechts (D). Neben ihm befinden sich ein wichtiger Gegenstand (Sturmfeuerzeug) und die Luke, an deren Seilen wir nach unten rutschen (steuern Sie das Mädchen genau zum Seil, sonst benutzt sie die Luke nicht).

Heil unten angekommen öffnen wir die Kiste mit dem entsprechenden Verb aus dem Inventar-Menü und nehmen die kleine Kanone. Plaziert man sie, wird automatisch die richtige Position zum Abstellen anvisiert. Jetzt den Pfefferstreuer benutzen und damit zur Kanone laufen, um sie »scharf« zu machen. Wieder in den Öffnen/Suchen-Modus gehen und damit zur anderen Seite des Betts laufen, um den Kapitänsstab zu entdecken.

Die Vase vom Regal nehmen und zur Kanone zurückgehen. Die Vase werfen, dann rechts neben die Kanone hinstellen und warten, bis der durch den Lärm angelockte Pirat hereinkommt. In diesem Moment das Sturmfeuerzeug mit der Lunte der Kanone benutzen, um den Burschen umzuhauen.

Sie können jetzt gefahrlos den Durchgang benutzen und sammeln dabei Glocke und Hühnerfuß (auf dem Tisch) ein. Um zu entkommen, müssen wir den Küchenlift mit der bläulichen Tür benutzen. Die Glocke bimmeln lassen, woraufhin sich dieser Durchgang öffnet. Dann schnell hinein, bevor die Zombie-Köche angelockt werden. Einen neuen Schlüssel nimmt man bei dieser Gelegenheit automatisch mit. Schau an, wir sind wieder im Haus. Den Schlüssel mit dem Schränkchen benutzen und zwei Gegenstände mitnehmen: Melasse und Eisbehälter. Aus der Küche gehen und im Flur warten, bis ein Zombie angelaufen kommt. Den Eisbehälter benutzen, woraufhin der Bösewicht auf dem Eiswürfel ausrutscht. Merken Sie sich die Position des Eiswürfels, wir werden ihn später erneut brauchen.

Die Treppe nach oben gehen. Bevor wir uns dem Flur zuwenden, ein bißchen rechts halten und die Melasse auf den Boden schütten. Der heranstapfende Unhold verfängt sich in dem klebrigen Zuckerzeug und kann uns nicht gefährlich werden. Sie gehen jetzt durch die Tür in den altbekannten Flur, betreten das Billard-Zimmer und nehmen den Jeton aus dem Pool-Tisch.

Gehen Sie jetzt in das Hinterzimmer, wo unser Held vorhin gefangen wurde. Das Mädchen muß gegenüber von dem großen Stuhl stehen und den Kapitänsstab benutzen. Daraufhin erhält sie ein Buch und einen Schlüssel. Zurück in den Flur und links halten; in der Nische mit der Bodenplatte den Kapitänsstab benutzen, um nach unten zu schweben. Laufen Sie Richtung Küche und stellen Sie sich hinter den Eiswürfel, denn ein neuer Zombie kommt angelaufen. Auch er wird ein Opfer der Rutschpartie und wir können wieder in die Küche gehen und die Glocke benutzen, um den Lift zu aktivieren.

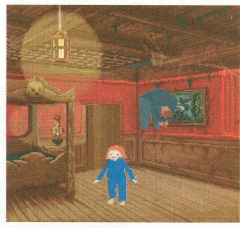
Detektiv im Piratenschiff

Die kleine Ausreißerin wird jetzt erwischt, doch Sie steuern erneut den Helden, in dessen Reichweite sich der neue Schlüssel befindet. Halten Sie längere Zeit die »rechts«-Taste gedrückt, bis Sie den Schlüssel eingesackt haben. Benutzen, befreien, den Piraten verhauen und dessen Schwert mitnehmen. Den Raum durch die Tür verlassen und die nächsten Gegner zerschnitzeln. Ein Pirat hinterläßt ein Stückchen Lunte. Im Raum gegenüber Ihres Gefängnisses finden Sie außerdem eine Zange (auf dem Tisch), einen Schürhaken (beim Kamin) und einen Schlüssel. Hinausgehen, nach links marschieren und mit dem Schlüssel die nächste Tür öffnen. Ein weiterer untoter Freibeuter muß besiegt werden, der Ihnen ein explosives Fäßchen hinterläßt.

Jetzt das Zimmer verlassen, ans Ende des Flurs gehen und die Tür rechts öffnen. Wenn Sie den Piraten besiegt haben, können Sie eine Weste und etwas Munition aufsammeln. An die zweite Weste kommt man, indem das Faß etwas zur Seite geschoben wird. Im letzten Zimmer um die Ecke gibt es nichts Essentielles zu holen. Wenn Sie den (sehr ekligen) Piraten dort besiegen, winkt etwas Munition und ein weiterer Lebensenergie-Trank. Allerdings dürfte man mehr Lebenspunkte bei dem Angriff verbrauchen, als der Trank einbringt. Auf zur nächsten Leiter!

Eine Etage weiter oben halten wir nach dem Schlafraum der Piraten Ausschau. Solange Sie keinen Krach machen (oder die Tür am anderen Ende öffnen) schlummern die Untoten friedlich weiter.

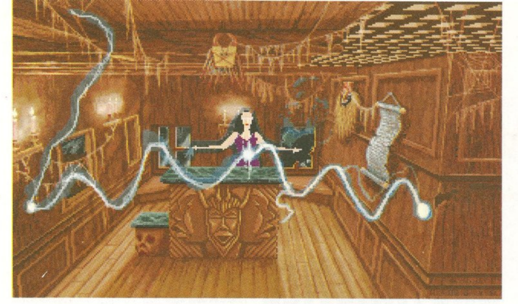
Benutzen Sie das Fäßchen mit Schießpulver; die Spielfigur setzt es automatisch an einer strategisch wichtigen Stelle ab. Verlassen Sie den Schlafraum durch die Eingangstür und betreten Sie das Zimmer direkt gegenüber. Den einzelnen Piraten schnell beseitigen, bevor er aufwacht. Gehen Sie zu der Seite der Kanone, an der die Drähte zu sehen sind, und benutzen Sie die Zange.



Während der Held nicht ganz freiwillig sein Mittagsschläfchen nachholt, macht sich der Nachwuchs nützlich

Die Kanone ist jetzt frei und soll umgedreht werden. An dieser Stelle muß man sich wirklich pixelweise an die richtige Position herantasten. Aktivieren Sie das »schieben«-Verb und tasten Sie so an der Kanone herum. Die Spielfigur sollte schräg hinter der Kanone stehen. Haben Sie die richtige Stelle gefunden, schnell zweimal hintereinander auf die Taste drücken, bis sich das gute Stück endlich um 180 Grad dreht. Jetzt noch die Lunte mit der Kanone benutzen, mit dem Schürhaken anzünden (Modell »Immerglüh« oder was?) und Bumm – die Piraten-Ruhestatt sieht wüster aus als ein Ikea-Schlafzimmer vor Montagebeginn.

Bergen Sie das Goldsäckchen aus den Überresten und benutzen Sie es im Gang, um die Aufmerksamkeit zweier Kombüsen-Zombies zu erregen. Die beiden Typen öffnen beim Herauskommen eine Tür, durch Sie nach erfolgter Dezimierung des Küchen-



Ein Gruß vom Hühnerfuß macht der Voodoo-Lady zu schaffen

personals gehen. Der dicke Koch hinterläßt eine Metallkarte, mit der Sie die letzte Tür öffnen. Dahinter lauert allerdings die Voodoo-Braut, die den schlappen Helden erneut in die Pfanne haut.

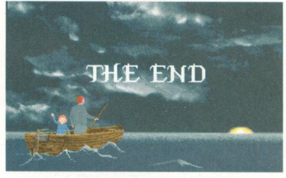
Wenn der Detektiv wehrlos von der Decke baumelt, ist es wieder an der Zeit, die Steuerung des kleinen Mädchens zu übernehmen.

Den Loa-Stab mit der Statue benutzen, die daraufhin zur Seite rutscht und eine Geheimtür preisgibt. Den Raum betreten und den Hühnerfuß benutzen, woraufhin die Bösewichtin vom Dienst effektvoll den Dienst quittiert. Die Steuerung wechselt jetzt wieder zu unserem Helden, der sich ausgeruht endlich den Oberpiraten One Eyed Jack vorknöpft.

Der Endkampf

Gehen Sie durch die Tür direkt hinter Ihrer Spielfigur und dann die Leiter hoch zum Deck – speichern! Das Schwert kann man nicht rechtzeitig erreichen; also muß unser Held die Reste seines alten Waffenarsenals in die Beseitigung der Angreifer investieren. Ein Pirat läßt einen Haken zurück, den wir aufsammeln und so ausgerüstet den Mast hinaufklettern. Oben angekommen wartet schon der nächste niederträchtige Schubser; wenn Sie noch ein paar Kugeln übrig haben, sollte er aber kein großes Problem mehr darstellen. Benutzen Sie dann den Haken mit dem Seil, um zum anderen Mast rüberzuschlittern. Schnell noch einen Gegner wegputzen und dann etwa von der Mitte des Balkens aus aufs Boot springen (vorher speichern!).

Nach der Landung schnappen Sie sich schleunigst das Schwert von One Eyed Jack, der kurz darauf erscheint. Bevor Sie sich ihm widmen, müssen Sie das an den Mast gefesselte Mädchen mit der Zange befreien. Dann am anderen Ende des Schiffs die Lunte von der Kanone pflücken, um die vorzeitige Selbstzerstörung zu verhindern. Erst jetzt nehmen Sie sich One Eyed Jack im Duell vor; er kann nur mit seinem eigenen Schwert besiegt werden (Achtung; nachdem er das erste Mal am Boden liegt, steht er nochmal auf). Schließlich paddeln Sie mit dem Mädchen an Bord aus der Höhle heraus, während das Schiff zerstört wird. Ein mickriges Schlußbild ist der Lohn für Ihre Mühen. **(hl)**



Der Einer mit Steuerfrau paddelt dem Happy-End entgegen

KOMPLETTLÖSUNG
LABYRINTH OF TIME

ZEITLOSE BROTKRÜMEL

Wenn Sie sicher durch das »Labyrinth of Time« navigieren wollen, helfen diese Richtungsangaben sicher weiter.

Rainer Burhenne aus Dinslaken hat sich erfolgreich durch das »Labyrinth of Time« von Electronic Arts gepuzzelt. Im folgenden verrät er uns die Tips für alle Rätsel, die nicht unbedingt in dieser Reihenfolge gelöst werden müssen.

Das Labyrinth besteht aus drei Stockwerken: der unteren, mittleren und oberen Ebene. In der Mitte des Labyrinths schwebt der Schlüsselstein, der alles zusammenhält – ihn gilt es zu vernichten.

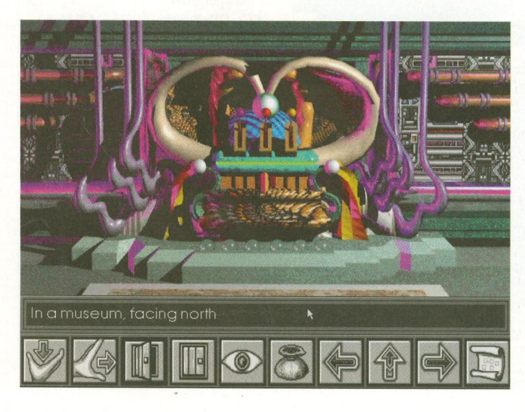
Zu Beginn des Spiels haben Sie einen einzigen Quarter bei sich. Vorsicht, verschwenden Sie diese Münze nicht, denn Sie werden mehrere davon im Laufe des Spiels brauchen. Zu mehr Kleingeld kommen Sie nur, wenn Sie die eine Münze mit dem Telefon in der Nähe des »Diners« (Restaurant) verwenden.

In der »Construction Site« (Oberes Stockwerk) finden Sie drei wichtige Gegenstände: einen Schraubenzieher – damit können Sie die Tür im Süden des U-Bahn-Wagens öffnen. Hinter dieser Tür liegt übrigens der Zugang zur unteren Ebene. Einen goldenen Schlüssel – mit diesem läßt sich eine bestimmte Tür im Hotel öffnen. Und schließlich eine Luftpumpe, die Sie zum aufblasen des eventuell in sich zusammengefallenen U-Bahnwagens benötigen.

Hinter der Hoteltür liegt ein »sheet of paper«. Dieses Papier benutzen Sie in der Zeit des Wilden Westens mit der Druckerpresse. Danach hängt man das so erzeugte Poster unter das Schild im Hotel. Jetzt brauchen Sie noch ein sauberes Hemd, welches Sie wie folgt erhalten: In der Mayan Ziggurat (Untergeschoß) finden Sie ein schmutziges Hemd, das Sie in das Hotel bringen. Dort wirft man es in den Wäscheschacht. Einige Zeit später taucht das Hemd, jetzt blütenweiß, im Zimmer mit dem Schild auf – wie praktisch.

In einer Schublade im Wilden Westen entdecken Sie den Messingschlüssel (Brass Key), der die »Wardrobe« (Kleiderschrank) im Hotel öffnet. In diesem findet man ein Tagebuch, das Sie unbedingt lesen sollten, sowie eine Schlüsselkarte (Cardkey), welche zum Teleportieren benötigt wird.

Nachdem man Papier und Hemd richtig plaziert hat, erscheint im Tagebuch (Journal) der Geburtstag des Professors. Diese sechs Ziffern (04/08/72) gibt man als Kombination bei der verschlossenen Hoteltür ein. Danach läßt sich die Tür öffnen und Sie gelangen in die Grabkammer. Der Sarg am Ende der Kammer kann geöffnet werden; darin findet man ein Ornament, mit dem sich wiederum eine Tür im »Cretan Palace« öffnen läßt.



Im »Cretan Palace« kann man den Thron verschieben und findet einen Topf Farbe (ob den die Anstreicher vergessen haben?), der sich erst gegen Ende des Spiels als nützlich erweist. Einen zweiten Topf Farbe gibt es übrigens in der Nähe des »Diners« in einem Wandschrank (Closet). Die Axt mit dem seltsamen Namen »labrys« finden Sie im »Cretan Palace« in einer Art Brunnen.

Die erste Teleporterstation ist der Kontrollraum südlich des »Mirror Maze«. Direkt gegenüber diesem Kontrollraum kann man übrigens den Fahrstuhl des Hotels finden, der direkt in das oberste Stockwerk führt. Der Teleporter wird durch Einstecken der Karte aktiviert. Ein blauer Knopf führt Sie in das Mond-Museum (es lohnt sich, alle Monitore anzusehen und die Texte genau durchzulesen). Der grüne Kopf führt hingegen in die Bücherei (Library).

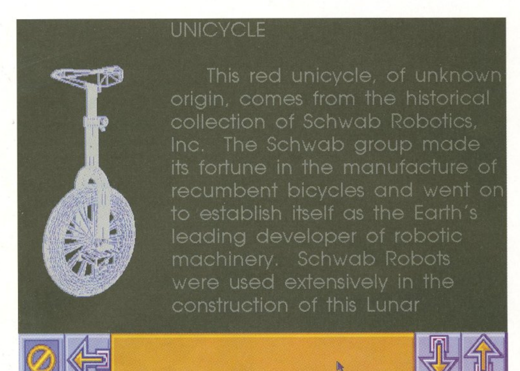
Im Museum steht am Ende eine Alien-Maschine mit drei Hebeln; diese sind alle nach unten zu drücken. Dadurch werden Brückenteile bewegt, durch welche Sie wiederum im Wilden Westen in der Mine endlich die Lore benutzen können. Der Teleporter im Museum funktioniert ähnlich dem im Kontrollraum: Orange führt zum Kontrollraum zurück, grün führt in die Bücherei. Der Teleporter in der Bücherei verwendet auch die gleichen Farben: Blau führt zum Museum und Orange wieder in den Kontrollraum.

Die Labyrinthe sind alle relativ einfach zu durchlaufen; trotzdem sind auf den abgebildeten Karten die kürzesten Wege durch die Labyrinthe verzeichnet. Eine Ausnahme bildet das »Medieval Maze« – hier müssen Sie außerdem die südöstlichste Ecke des Irrgartens aufsuchen, um einen Helm aufzusammeln, der im weiteren Verlauf gegen Steinschlag schützt.

Das Detektivbüro öffnet man mit dem silbernen Schlüssel, der auf der Jukebox im Diner liegt. Haben Sie schon mal eine Münze in die Jukebox geworfen, ist der Schlüssel in die Münzrückgabe gefallen. Im Detektivbüro wartet, wie sollte es anders sein, ein weiterer Schlüssel, diesmal der eiserne (Iron). Damit öffnen Sie die Tür an der Zelle im Gebäude des Sheriffs (Wilder Westen).

Das Bergwerk im wilden Westen kann man nur erforschen, wenn Sie die Hebel an der Alien-Maschine im Museum auf dem Mond nach unten umgelegt haben. Dann schieben Sie die Lore (cart) an, und schließen die Türe, sobald Sie drinnen sind. Vergessen Sie nicht, die Lampe und das Schwert mitzunehmen.

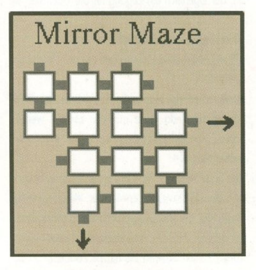
Südlich des U-Bahn-Wagens können Sie sich nach unten fallen lassen und landen im »Surreal Maze«, das nicht als Karte gezeichnet werden kann. Ein möglicher Weg durch dieses Labyrinth ist wie folgt: Gehen Sie im ersten Raum nach links, dann drei Räume lang vorwärts, einmal nach rechts und jetzt

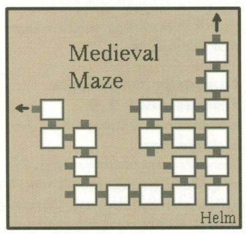


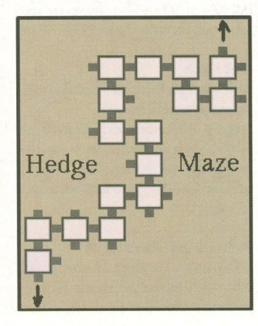
einfach immer weiter geradeaus. Damit erreicht man die Mayan Ziggurat.
Dort müssen Sie die Statue drehen, um beide Türen zu öffnen. Nur mit der eingeschalteten Lampe sollten Sie sich ins Innere trauen. Dort findet man zum einen das schmutzige Hemd, zum anderen drei Hebel. Sobald Sie einen Hebel betätigen, werden Sie in die mittlere Ebene, nördlich des »Cretan Palace« teleportiert. Trotzdem müssen Sie alle drei Hebel umlegen, also noch zwei weitere Male auf dem gleichen Weg in das Ziggurat gelangen. Die Hebel errichten wiederum eine Brücke, diesmal diejenige, die zum »Maze Center« führt (zu welchem Sie ja schließlich unbedingt hin wollen).
Das Rätsel im Kino sieht vertrackt aus; aber die Zahlenkombination ist von der Rückseite aus ganz einfach abzulesen. Dazu müssen Sie über den Teleport in den Kontrollraum gelagen, dann durch Bücherei, Medieval Maze, Diner und Hedge Maze. Die vier Reihen des Rätsels lauten, von links nach rechts, dann oben nach unten: 7,2,9,10 dann 1,11,5,13 dann 8,15,14,12 und schließlich 3,4,6.
Beim kaputten Ausstellungsstück des Mondmuseums erhalten Sie den »Mayan Talisman«, aber erst, nachdem die Brücke zum »Maze Center« fertiggestellt wurde (Sie wissen schon, dreimal ins Ziggurat, Hebel umlegen). Bevor Sie den Talisman nehmen, sollten Sie sich den eisernen Schlüssel für das Gefängnis im Wilden Westen besorgt haben, denn Diebstahl eines Museumsstücks wird prompt bestraft.



Endlich können Sie bis zum Kopf des Minotaurus im Maze Center vordringen. Um den Minotaurus (der lediglich eine Luftspiegelung ist) loszuwerden, bemalt man die beiden Spiegel mit der Farbe. Dann können Sie an die Einbuchtung in der Wand die Axt (labrys) einsetzen. Unten erscheint nur der Schlüsselstein zum gesamten Labyrinth, welcher durch den Talisman zerstört wird.
Das Spiel ist jetzt gelöst – doch leider hängen Sie zwischen Raum und Zeit fest. Gelegenheit für die Programmierer, schon mal Werbung für einen zweiten Teil zu machen. Mal sehen, wann das nächste Labyrinth erscheint. **(bs)**









Silver Seed

Bei Silver Seed gelangt man laut Andreas Göbel aus Schwalmstadt ins Cheat-Menü, indem man das Programm durch die Eingabe von »SERPENT manimal« startet. Über dieses Schummel-Menü kann man sich übrigens zur Insel Claw versetzen lassen, die östlich von Sleeping Bull liegt. Dort befindet sich ein Eingang mit einer Katzenstatue. In der dahinter liegenden Höhle kann in einem Raum mit vielen Truhen praktisch alles an Ausrüstung gefunden werden, was das Avatar-Herz begehrt. Eine Truhe ist verschlossen und wird mit ALT-F4 geöffnet.

Am anderen Ende der Insel befindet sich ein Dungeon, der eigentlich ein Zugang für die Traumwelt ist.

Dungeon Hack

Oliver Ueberholz aus Bonn beschäftigte sich mit Dungeon Hack:

Zunächst macht man sich eine Kopie der Datei »aesop.exe«, da diese mitunter zerstört werden kann. Anschließend geben Sie ein: »set aesop_diag=1«

Das Spiel wird mit »HACK« gestartet; nun bewirkt »A« eine Zerstörung aller Monster, »t« aktiviert den Textmode, »I« läßt Sie durch Wände, Türen und Fenster gehen«. Mit »O« zaubert man sich neue Gegenstände – vom Schwert bis hin zu Zaubersprüchen. Der Gegenstand erscheint in der linken oberen Ecke des ersten Inventar-Bildschirms. Schlüssel können jedoch nicht erzeugt werden.

Bundesliga Manager Professional 2.0

Matthias Preißmann aus Dieburg fand einen interessanten Trick heraus:

Zuerst wählt man das Icon »Einstellungen« aus; dann bewegen Sie den Mauszeiger genau auf in die Mitte des Pfeils, welcher sich rechts unten im Kästchen mit der Aufschrift »Hauptmenü« befindet. Jetzt braucht man nur noch die Taste »A« zu drücken und schon hat man eine Stärke von 99 sowie 99.999.999 DM.

Yo! Joe

René Mangold aus Bonn mühte sich mit diesem Spiel ab, bis er folgendes herausfand:

Tippt man mitten im Spiel »WELTRAUMKAKALAKEN« ein, so kann man mit der Taste »L« einen Level weiter springen. Mit »+« verschafft man sich zusätzliche Leben. Die Anführungszeichen lassen Sie natürlich weg.

Prince of Persia 2

In Taunusstein wohnt Marco Schreiber, der entdeckte, wie man eine verschlossene Tür durchschreitet: Sie stellen sich so nah wie möglich neben die Tür und verwandeln sich durch schnelles links-rechts-Drücken der Pfeiltasten in einen Schatten. Daraufhin fällt der leblose Körper durch die Tür bzw. die Gitterstäbe und man kann sich als Schatten wieder in den Körper verwandeln. Da die Figur jedoch immer nach links fällt, klappt dies nur bei linken Türen.

Epic Pinball/Silverball

Bei beiden Flipper-Programmen funktioniert der folgende Trick von Pascal Sulser aus Balgach in der Schweiz:

Während des Spiels wird die Escape-Taste und anschließend »J« gedrückt. Nun kann der Ball mit den Pfeiltasten gesteuert werden und hohe Punktzahlen sind kein Traum mehr.

Burntime

Carsten Nerrlich aus Meißen entdeckte einen Vier-Spieler-Modus:

Im Verzeichnis »BURN_GFX« gibt man ein »COPY GAM.DAT GAM.GAM« und kopiert »GAM.GAM«



in das Burntime-Unterverzeichnis »BURNGAME« beispielsweise mit »COPY GAM.GAM C:\BURN\BURNGAME« (unterschiedlich je nach Namen und Position des Burntime-Verzeichnisses). Nun starten Sie das Spiel wie gewohnt und laden das Savegame »GAM.GAM«.

Der Vier-Spieler-Modus ist aktiviert. Zwar sieht der Cursor nun wie ein Fähnchen aus, doch indem man auf INFO und dann wieder auf REISEN geht, wird dieses Problem beseitigt. In den Städten liegen jetzt übrigens sogar Rattenfallen oder Fangeisen herum.

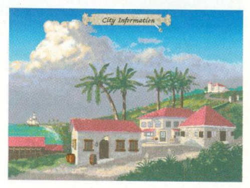
Transarctica

Ulf Merschmolz aus Lippstadt zaubert einen fantastisch ausgerüsteten Superzug mit diesem Trick hervor:

Drücken Sie die Tasten »Strg« und »Alt« gleichzeitig, wobei Sie mit der Maus die obere linke Ecke anklicken (manchmal mehrmals). Dieser Trick in der oberen rechten Ecke hat den gleichen Effekt, nur kämpfen die Gegner nun ebenfalls besser. Die Ecke links unten läßt den Sieg in greifbare Nähe rücken (nur noch zwei gegnerische Züge müssen überwunden werden) und rechts unten wird ein erweitertes Szenario aufgerufen.

Pirates Gold

Oliver Rist, ein Piratenkapitän aus Hechingen, stellte uns seine Aufzeichnungen zur Verfügung. Wie



bei jeder Disketteneditor-Mogelei gilt hier die Warnung »Anwendung auf eigene Gefahr!«. Macht Euch sicherheitshalber von allen Dateien Sicherheitskopien, bevor Ihr in den Bytes herumfummelt.

Der Spielstand (hat die Endung .sV) wird in einen Hex-Editor geladen. Dort ändert man im Sektor 0000000 diese Werte:

WAS ÄNDERN?	CLUSTER	ÄNDERN IN	ERGEBNIS
Mehr Geld	0425-0428	FFFFFFFF	16.7 Mio Gold
Mehr Männer	0390-0391	FFFF	65000 Männer
Mehr Waren	0398-0399	DD99	39000 Waren
Mehr Lebensmittel	0430-0431	FF02	767 Tonnen/Männer
		C400	196 Tonnen/Männer
		5D00	93 Tonnen/Männer
Mehr Kanonen	0396	99	153 Kanonen
		55	85 Kanonen
Mehr Schiffe	0392	02, 03, usw.	2, 3, usw. Pinassen

Den Spielstand nur ändern, wenn die Mannschaft per Schiff in eine Stadt gelangt ist und nicht zu Fuß.

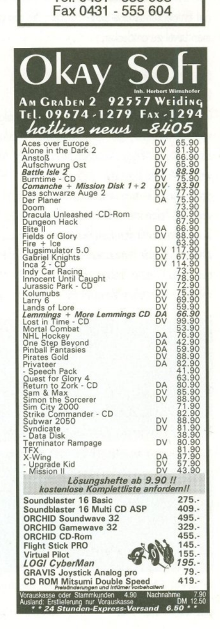
Oxyd Magnum

Schon auf dem Atari ST war Markus Steinmair ein Oxyd-Fan – so ist es also nicht verwunderlich, daß er sich nun auf seinem PC intensiv mit Oxyd Magnum beschäftigte. Herausgekommen sind dabei die Codes und Namen sämtlicher Level, wobei die Meditationslandschaften keine Bezeichnung tragen.

LEVEL	CODE	NAME
1	12315524	PRIMITIVE LAND
2	98242163	OUT THE DOOR
3	89693796	HOVER ROOM
4	12343596	CRACKS
5	93255867	SWAMP OF BALLS
6	07659199	TRY IT AGAIN
7	96549204	JAM
8	31222519	LAND OF THE DOORS
9	63343665	WHAT'S THAT
10	40222617	
11	44598444	MARBLES&MOUNTAINS
12	35787325	LASER ROOM
13	68099940	MOVING PUZZLES
14	88815926	BLACK OR WHITE
15	13236967	WHERE IS IT ?
16	24629215	PULL ME!
17	49344163	SLIDE
18	11076228	WHO'S THAT BALL
19	65670965	FLIPPER
20	27763196	
21	30124217	LASER ROOM II
22	70220598	SWAMPLAND
23	65870799	BLACK HOLES
24	20527223	SNOWLAND
25	06002006	BEACONS ON ICE
26	94254906	ONEWAYS
27	86510660	HOVERDOOR
28	86993842	LAND OF IMPULSE
29	98493601	YIN-YANG
30	04496947	
31	62087948	HOOPERBALLS
32	64526776	BODYGUARD
33	58468944	FOLLOW THE LIGHT
34	14213476	PLUS & MINUS
35	76231232	CURLING
36	27333386	LIGHT PASSENGER
37	18604278	TILT
38	03298891	THE HIDDEN HOLE
39	99454196	TENNIS
40	41961156	
41	76588783	LIGHT PASSENGERS II
42	85245124	BELT DRIVEN DOORS
43	52876649	AMMUNITION DEPOT
44	50310209	ONLY BLACK
45	57899374	LAND OF THE FALLING STONES
46	13834195	CATCH THE KEY!
47	96169827	WATERSKI
48	89062821	TRAP
49	99490654	THE MAGNETIC LAND
50	39284938	
51	17129395	BIG LABYRINTH
52	70370609	DEFECTIVE DOORS
53	23326211	WOODEN PONTOON
54	95626932	GOLF
55	68165303	PULLER PATH
56	86729336	BILLIARD
57	64194675	FLY BY LIGHT
58	86223230	LIGHT & DOORS
59	64811274	WORK OR THINK!
60	80411666	
61	07993986	WATER WHEELS
62	91069662	KILLING DOORS
63	90262957	THE HUNT
64	83333677	THE RED ROOM
65	89882818	SEED MAILING
66	75562082	DEMOLITION PARTY
67	36485136	LAND OF THE BOMBS
68	56988310	NO MONEY – NO FUN
69	15352071	LAND OF THE RED NOSES
70	88079866	
71	42447856	LAND OF THE RIVER MOUTH
72	27623703	TINMAN
73	67214017	SWAMP & HILLS
74	63838940	THE LONG JUMP
75	59147171	BLACKLAND
76	47682221	LAND OF THE BROKEN PIECES
77	26093418	POST OFFICE
78	11676607	SENSOR FIELDS
79	69421493	INVISIBLE DEATH
80	58632123	
81	17189650	PUSH IT!
82	53113536	PULLER MAILING
83	47640135	GRANARY
84	06979920	TURNSTILES
85	65914917	THE MALL
86	10514120	SWAMP ISLAND
87	96204636	STEEPLE
88	16550005	WOODLAND
89	17561760	MIRROR HOUSE
90	34493724	
91	99898913	CLAUSTROPHOBIA
92	57587967	ISOLATION
93	08110454	SHOGUN ISLAND
94	45289502	SMITHY
95	48529617	FREE ME!
96	78059932	HALL OF MIRRORS
97	43134777	COIN IT!
98	20061737	FIVE MINUTES
99	79231045	TWIN ISLANDS
100	82705689	THE END

Urkunde: 48724993

(tw)



NOCH MEHR TIPS ZU

DOOM

VERDOOMT NOCHMAL

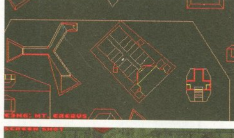
Neue Tips, bessere Karten, mehr Infos: Unser zweiter Doom-Players-Guide legt noch mehr Geheimnisse der Programmierer offen.

Die moderne Technik spielt uns gerne mal einen Streich. Da hatten wir in der letzten Ausgabe super-hochauflösende Doom-Karten geplant, diese in letzter Sekunde fertigstellen können und dann macht ein Fehler im DTP-Programm aus den schönen Linien verstümmeltes Kleinholz. Deswegen gibt es die Doom-Karten aus Ausgabe 3/94 diesmal nochmal – aber größer, schöner und noch detaillierter. In den Karten sind jetzt beispielsweise auch die Positionen aller Schlüssel und einige besonders gemeine Stellen oder Tricks eingezeichnet. Damit bleibt kein Geheimnis der ersten neun Level von Doom offen.

Natürlich haben wir auch neue Informationen zu Doom. Just zu Redaktionsschluß erschien der Update zu Doom mit der Versionsnummer 1.2, der neben einigen Bug-Korrekturen ein paar technische Neuerungen enthält. So kann man jetzt zu zweit auch per Nullmodem auf Monsterjagd gehen; ein Netzwerk ist allerdings weiterhin für drei und vier Spieler erforderlich. Eigentlich für den Mehrspieler-Modus ist ein neuer Parameter gedacht. Mit »DOOM -nomonster« starten Sie ein Spiel völlig ohne Gegner. Dieser Modus lohnt sich besonders, wenn Sie auf Entdeckungsreise gehen wollen, um die geheimen Level zu entdecken.

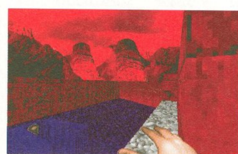
Der geheime Level in Episode 2

Bis jetzt hat sich der geheime Level noch erfolgreich vor uns versteckt, sprich, im regulären Modus hat ihn die Redaktion bisher noch nicht erreicht. Mit ein wenig Mogeln kommen wir natürlich hin: Der Eingang versteckt sich in E2M5, hinter einer »Kette« von drei Teleportern. Der erste dieser Teleporter ist in dem Raum mit den vier Alkoven versteckt; an einer Alkove hat der Boden ein Schachbrettmuster und hier SOLLTE eine Treppe entstehen – leider haben wir den passenden Schalter nicht entdeckt; wahrscheinlich ist die Treppe timing-abhängig, ähnlich dem Eingang zum versteckten Level in Welt 1.





In Level E3M6 gibt es gleich zu Beginn einen versteckten Teleporter, der es in sich hat



Nach der Teleportation stehen Sie auf einem Vorsprung und sehen das blaue Gebäude ohne Decke; zum Springen ist es zu weit weg

Der geheime Level in Episode 3

Hier haben sich die Programmierer ein witziges Puzzle ausgedacht, auf das die wenigsten Spieler kommen. Ganz im Norden des Levels E3M6 befindet sich ein blaues Gebäude ohne Dach; hier ist der Schalter drin versteckt, der Sie zu E3M9 teleportiert. Die blauen Wände sind allerdings absolut stabil und durch nichts niederzureißen.

Der Schlüssel zum Geheimnis ist der Vorsprung direkt südlich vom blauen Rechteck. Auf diesem Vorsprung befindet sich eine Rakete, quasi als Hinweis. Nachdem Sie von einem geheimen Teleporter auf den Vorsprung gebeamt wurden, gehen Sie diesen ganz vorsichtig entlang. Benutzen Sie die Karte um sich genau südlich vom blauen Rechteck zu stellen. Drehen Sie sich zur Wand um, aktivieren Sie Waffe 5 (den Raketenwerfer), prüfen Sie Ihre Health-Punkte (die Aktion tut höllisch weh) und feuern Sie direkt vor sich auf die Wand. Der Rückstoß der Explosion trägt Sie genau vor den Schalter.

Neue Geheimnisse aus Episode 1

Einige Leser haben uns gefragt, was der Raum im Norden von E1M8 soll. Er ist nicht zu erreichen und scheint voller Objekte zu sein. Dies ist der »Endraum«, in den der Spieler teleportiert wird, wenn alle normalen Gegner in E1M8 ausgeschaltet wurden. Dieser Raum ist in jedem Fall tödlich, denn die Programmierer haben einen Fußboden gelegt, der auch im »God-Mode« Energie abzieht. Ein weiteres Erforschen dieses Raumes hat also keinen Sinn; hier gibt es keine weiteren Geheimnisse.

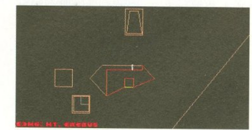
Um in E1M7 an eine Menge feiner Sachen zu kommen, muß man ebenfalls etwas Einfallsreichtum beweisen. Zu einem Kanalsystem gibt es nirgendwo Zugang; allerdings kann man von einer bestimmten Säule in den jeweiligen Kanal springen. Wir haben die Stelle in der entsprechenden Karte markiert. Um zu springen, gibt es bei Doom keine spezielle Taste; vielmehr müssen Sie einfach mit der Shift-Taste Anlauf nehmen.

In E1M5 vermißt man schmerzlich einen Weg über die Säurebrühe, die sich gleich in einem der ersten Räume vor einen verlockenden Ausgang gesetzt hat. Selbst auf der Karte ist kein Weg zu erkennen. Eine passende Treppe erscheint erst, wenn Sie an einer anderen Stelle durch mehrere kleine, versteckte Räume nach außen gelangt sind (in unserer Karte mit A markiert).

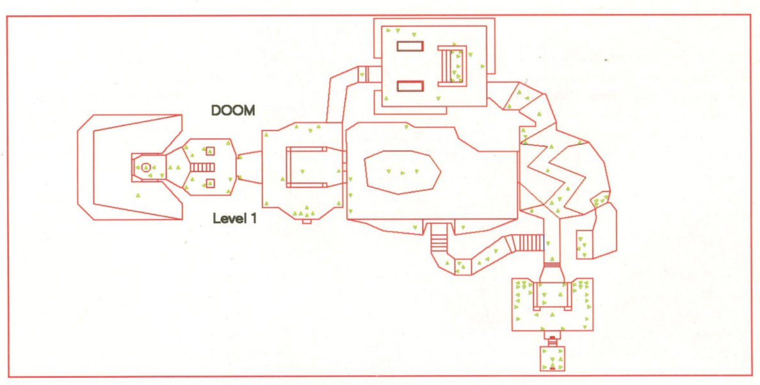
Damit Sie sich mit den Schlüsseln nicht so abplagen müssen, haben wir in allen Karten die Positionen sämtlicher Türen und Schlüssel gekennzeichnet. Die zwei Buchstaben stehen für die Farbe und die Art des Gegenstands; RS bedeutet also Roter Schlüssel, GT bedeutet Gelbe Tür, das B steht entsprechend für Blau.

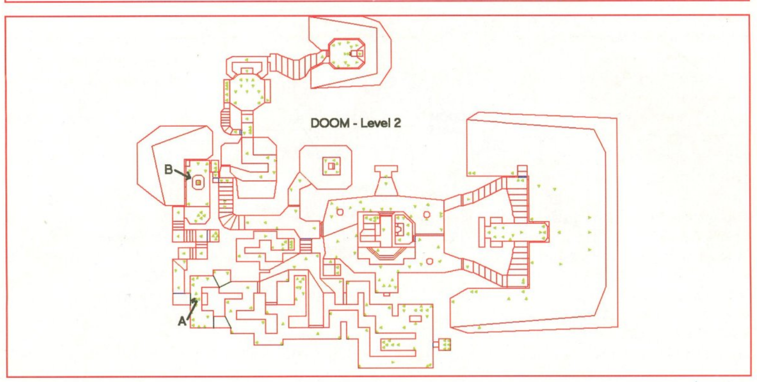
Und ein paar letzte Korrekturen...

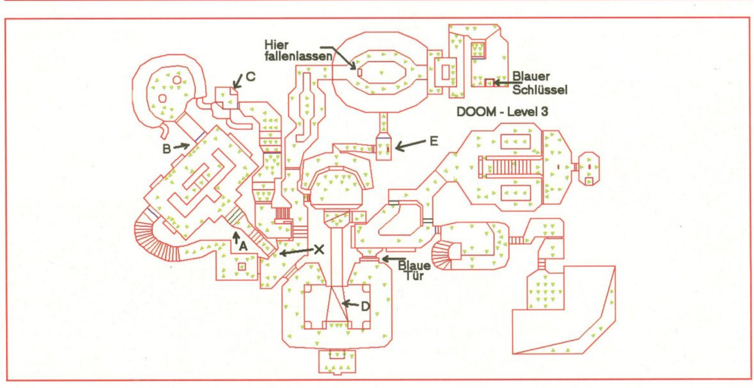
Einige Leser machten uns darauf aufmerksam, daß die Kettensäge und auch die Faust relativ sinnvoll sind. Entgegen der Aussage im Handbuch (und unseres letzten Tips-Teils, sorry) bleibt der Berserker-Modus aktiv, auch wenn der Bildschirm nicht mehr rot gefärbt ist. Gerade in den Episoden Zwei und Drei ist dieser Modus in Verbindung mit der Kettensäge das beste Instrumentarium, um sich gegen die Höllenbrut durchzusetzen. (bs)



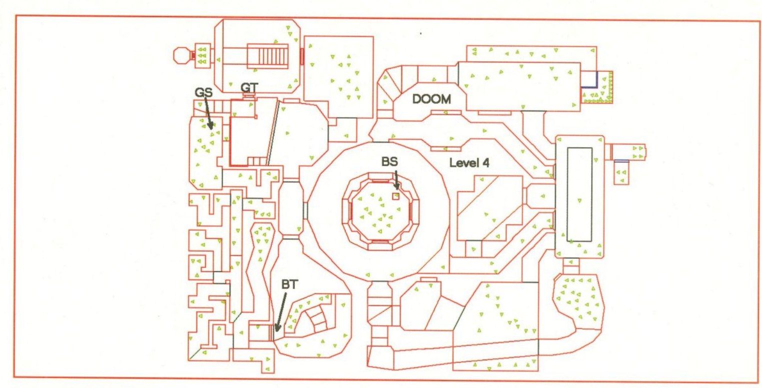
Nachdem Sie die Rakete eingesammelt haben, stellen Sie sich genau an diese Position, exakt südlich des blauen Gebäudes

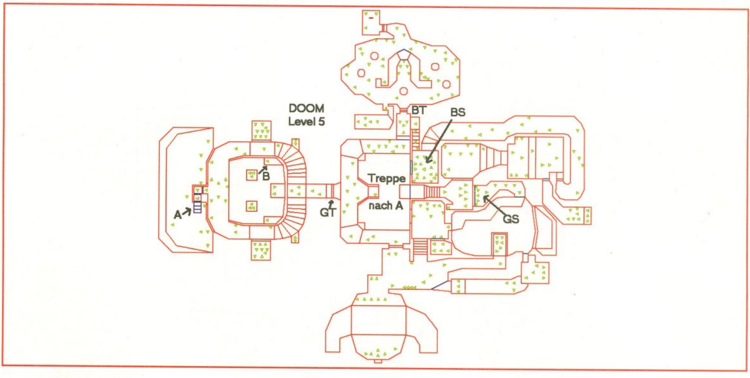

DOOM
Level 1

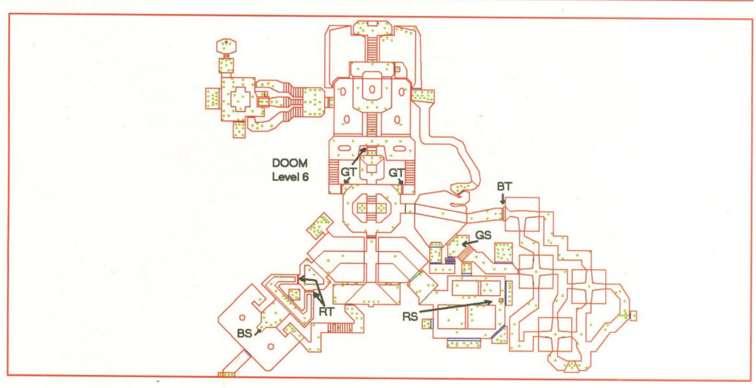

DOOM - Level 2
B
A

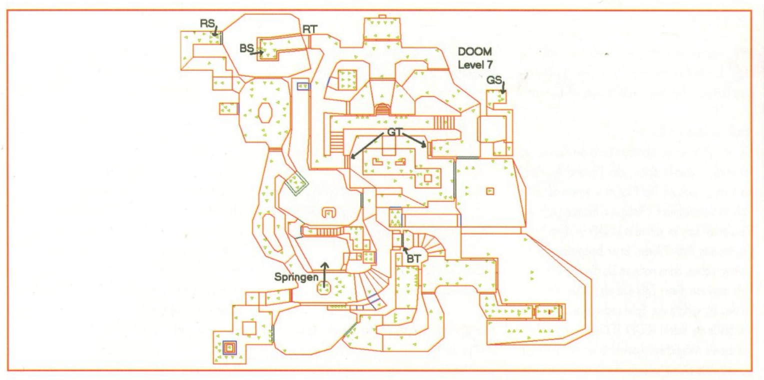

Hier fallenlassen
C
Blauer Schlüssel
DOOM - Level 3
B
E
A
X
Blaue Tür
D

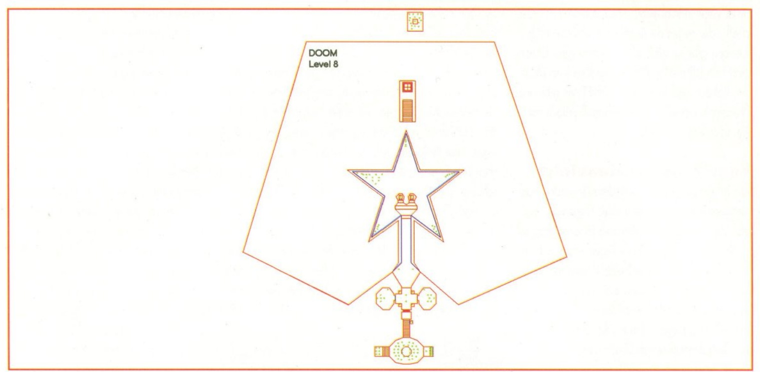
TIPS & TRICKS

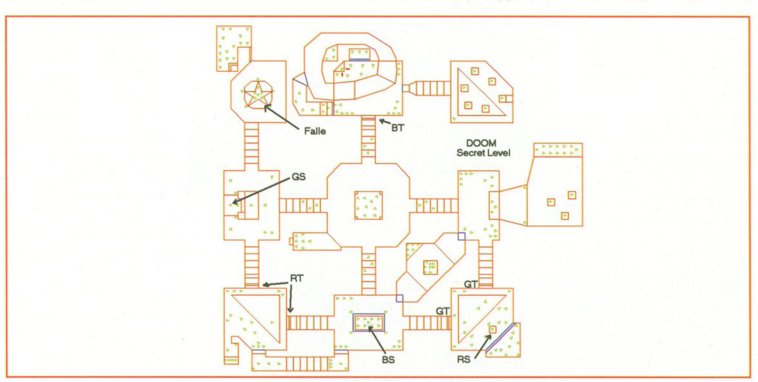

GS
GT
DOOM
Level 4
BS
BT


DOOM
Level 5
BT
BS
B
Treppe
nach A
A
GT
GS


DOOM
Level 6
GT
GT
BT
GS
RT
RS
BS


RS
RT
BS
DOOM
Level 7
GS
GT
BT
Springen


DOOM
Level 8


Falle
BT
DOOM
Secret Level
GS
RT
GT
GT
BS
RS

DOOM

TIPS & TRICKS

SIMULATIONS-TIPS

TFX

Aus Wulfen am Nordrand des Ruhrgebietes flogen folgende Tips zu TFX ein.

Oliver Borgwardt erhält als Belohnung für seine TFX-Aufzeichnungen das Wunschspiel »Aces over Europe«, mit dem er gleich weiterfliegen kann.

Schummeln

Eine Möglichkeit, ein abruptes Ende der Karriere zu vermeiden, besteht darin, die Pilotendatei durch Backups zu sichern. Der Pilot ist in einem der zehn Slots im Verzeichnis mit Rang und Namen gesichert. Sie merken sich im »Enrol to UNAF«-Auswahlmenü die Position Ihres Piloten. Ist er beispielsweise der erste von oben, dann notieren Sie die Zahl »1«. Nun zieht man von dieser Zahl eins ab (bei einer 1 ergäbe dies 0), verläßt das Spiel und kopiert die Datei (hier hieße der Befehl »COPY TFXSAV.0 TFXSAV.1).

Die zweite Möglichkeit besteht in einem rechtzeitigen »Quit to DOS« solange der Flieger noch in der Luft ist, wenn man abstürzt, eine Landung nicht mehr schafft oder gegen die Regeln der UNO verstößt.

Daneben gibt es noch einen reinrassigen Cheat: »SHIFT D« füllt die Tragflächen des Jägers mit Munition, Raketen und Alustreifen, »SHIFT M« gibt eine Erfolgsmeldung aus; die Mission muß jedoch trotzdem noch erfüllt werden.

Angriff auf Bodenziele

Beim Angriff auf gegnerische Bodenziele werden meist lasergesteuerte Bomben verwendet. Fliegen Sie längliche Bodenziele (wie Brücken oder Landebahnen) so an, daß sie längs unter Ihnen liegen – und nicht im rechten Winkel – da so die Trefferchancen wesentlich höher sind. Am besten kann man die gegnerischen Ziele aufs Korn nehmen, wenn Sie fünf- bis sechstausend Fuß hoch fliegen. Man erledigt zur Not alle Bodenziele mit der Bordkanone, aber es ist bequemer, die Waffen mit der rechten Shift-Taste + D nachzuladen. Es ist nicht empfehlenswert, einen Bombenangriff zu fliegen, wenn feindliche Jäger in der Nähe sind; deshalb sollten Sie diese zuerst ausschalten.

Gegnerische Bodentruppen und SAM-Stellungen lassen sich oftmals sehr gut mit Kanonen erledigen; da sie so kleine Ziele darstellen, ist es schwer, mit Raketen oder Bomben zu treffen.

Angriff auf Flugzeuge

Die Ära der »Ritter der Luft« ist längst vorbei. In TFX gilt: Wer zuerst schießt, gewinnt. Es ist immer besser, den Feind aus größtmöglicher Entfernung zu vernichten, als sich auf einen Nahkampf einzulassen. Sie sollten deshalb immer Langstreckenraketen mit sich führen. Die geeignetsten sind die AAAM- oder AA-ARM-Raketen, die man mit möglichst hoher Geschwindigkeit abfeuert. Sie sollten sich nur auf den Nahkampf mit einzelnen Jägern einlassen, wobei man IR-Raketen oder die Bordkanone sprechen läßt. Es ist empfehlenswert, auf Vollsicht umzuschalten. Um ein Spionageflugzeug abzuschießen, kümmern Sie sich zunächst um die Eskorte , dann um den wehrlosen »Spion«. Mit der F-117 A hingegen fühlt man sich anders herum genauso hilflos: Gegnerischen Jägern ist er im Nahkampf hoffnungslos unterlegen – daher sollten Sie, falls ein Angriff erfolgt, mit ALT-L notlanden.

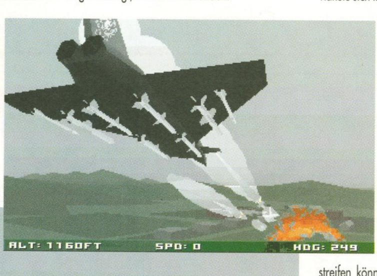
Angriff auf Seeziele

Egal, ob Sie Flugzeugträger, Transportschiffe, Schlachtschiffe oder U-Boote angreifen: Die AGM-84 Harpoon ist die Waffe Ihrer Wahl. Sie richtet sich automatisch ein und trifft fast immer. Beim Angriff auf Schiffe fliegt man immer tief über der Wasseroberfläche und achtet auf feindliche Jäger. Sie brauchen nicht so nah an ein Ziel heranzufliegen wie bei einem Torpedoangriff im zweiten Weltkrieg, sondern feuern die Raketen ruhig aus weiter Entfernung ab. Zerstörer und andere Kampfschiffe, denen Sie den Garaus machen sollen, haben die unangenehme Eigenschaft, sich mit Wasser-Luft-Raketen zu wehren. Deshalb: Immer zur Abwehr bereit sein und das ECM einschalten.

Allgemeine Tips

Die Regeln der UNAF sind streng, und wer sie verletzt, kann schnell am Ende seiner Karriere sein. Merken Sie sich daher folgendes:

- Zivile Einrichtungen jeglicher Art sollten für den TFX-Spieler absolut Tabu sein; Städte sollten niemals bombardiert werden.
- Man feuert erst auf feindliche Flugzeuge oder Ziele, wenn die AWACS-Leitstelle ausdrücklich Feuerbefehl erteilt hat. Damit werden nur vorher angewiesene Bodenziele zum Angriff freigegeben.
- Manchmal stehen Feindflugzeuge noch auf der Landepiste. Ist die Landebahn kein angewiesenes Ziel, darf sie keinesfalls schwer beschädigt werden. Feuern Sie eine einzige Luft-Luft-Rakete auf den Gegner, drücken F8 oder F9 und beobachten, ob die Rakete sich in die Startbahn bohrt oder den dort stehenden Jäger zerstört. Im ersten Fall fliegt man einfach ein paar Meilen weit weg. Meist starten die Gegner noch und können dann abgeschossen werden. Anders sieht es aus, wenn die Startbahn ein angewiesenes Ziel ist: Mit lasergesteuerten Bomben zielen Sie nun einfach auf das kurze Stück Landebahn zwischen den startbereiten Jägern. Mit etwas Glück schlägt man so zwei Fliegen mit einer Klappe.
- Auch Ablenkraketen und Alustreifen können zu einem Verweis führen – dann nämlich, wenn sie über einem eigenen oder nicht angewiesenen Ziel in geringer Höhe ausgestoßen werden und das Ziel treffen.
- Ab und zu kreuzen Linienmaschinen von zivilen Fluggesellschaften Ihren Weg – lassen Sie diese in Ruhe! Auch freundliche oder neutrale Schiffe, Fahrzeuge und Flugzeuge sind natürlich keine Ziele für die eigenen Bordwaffen. (tw)





HIER GEHT´S ZUR MULTI-MEDIA-WELT...

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon bitte an DMV-Verlag, CD-MAGAZIN, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München.

Hier geht´s zum CD-Magazin !

JA, ich will das **CD-MAGAZIN** für nur DM 25,- testen! Wenn ich vom **CD-MAGAZIN** nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen dies spätestens 10 Tage nach Erhalt der CD mit. Ansonsten senden Sie mir das **CD-MAGAZIN** regelmäßig frei Haus – mit 15 % Preisvorteil* für nur DM 32,- anstatt DM 39,- (Einzelverkaufspreis)! Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname ______

Straße, Nr. ______

PLZ, Ort ______

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Datum / 1. Unterschrift ______

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, **CD-MAGAZIN**, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift ______

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Meine Telefon-Nr.: ______

* Auslandspreise auf Anfrage

CPP4

MULTI MEDIA
CD MAGAZIN
CD MAGAZIN 1/94
ÖS 295,- / SFR 39,- DM 39,- DMV 1/94
Hören Sie selbst: Soundkarten
Videos einfach digitalisiert
Audio für die Stereoanlage
Sampling-Qualität im Vergleich
Top-Framegrabber im Test
Einbau in Bild und Ton
Schnittsoftware für jedermann: Adobe Premiere
Phantastische Animationen
Top-Shareware auf dieser CD
Außerdem finden Sie:

...FÜR NUR 25,- DM!

CD-MAGAZIN – DAS INTERAKTIVE COMPUTER-MAGAZIN AUF CD-ROM:

- Hören Sie selbst: Soundkarten im Test!
- Sehen Sie selbst: Videos digitalisieren kinderleicht!
- Erleben Sie selbst: Softwaretests und Praxiseinsatz!
- Extra-Bonus: Shareware-Programme, starke Audio-Tracks für die Stereoanlage und vieles mehr!

Holen Sie sich das CD-MAGAZIN zum Wahnsinnspreis von nur 25,- DM!

Hardwarevoraussetzung: Ein 386er Pc, Windows 3. 1., 4 MB Arbeitsspeicher und eine Soundkarte genügen – und Ihr Multimedia-Erlebnis kann losgehen!

DMV
Verlag für Computerzeitschriften und Software

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, **CD-MAGAZIN**, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

TECHNIK TREFF

IN EIGENER SACHE

Natürlich fühlen sich alle Mitarbeiter von PC Player sehr geschmeichelt, daß sich zur Zeit etwa fünfzig Leser pro Woche hilfesuchend an uns wenden. Leider ist es uns aber völlig unmöglich, individuelle Fragen außerhalb des Heftes zu beantworten. Wenn wir an jedem Problem eine Stunde knobeln würden (Brief lesen, Lösung finden, Antwort schreiben und verschicken), wäre ein Redakteur nur noch damit beschäfigt und könnte weder Artikel schreiben, noch Spiele spielen. Das soll nicht heißen, daß wir uns weniger Post wünschen – dank der fünfzig Einsendungen pro Woche können wir genau sehen, wo unsere Leser der Schuh drückt. Sowohl unsere Hardwaretests, wie auch die Rubrik »Keine Panik«, gestalten wir hauptsächlich nach den Vorschlägen unserer Leser. Außerdem haben wir ja auch die Rubrik »Technik-Treff«, in der wir Einzelschicksale, die für andere Leser informativ sein können, vorstellen und beantworten.

Um unseren Lesern weiteren Frust zu vermeiden, möchten wir diesmal aus unserer Briefesammlung die Top 5 der Fragen vorstellen, die wir wirklich nicht beantworten können, aber in der Woche mindestens zweimal gestellt bekommen. Wie Sie sich trotzdem weiterhelfen können, verraten wir Ihnen hier.

»Ich möchte mir ein CD-ROM (eine Soundkarte, einen Monitor) kaufen, das nur 400 Mark kosten darf, aber zu meinem Lieblingsspiel kompatibel ist. Es soll natürlich das beste sein, mit einem Zumbitsu-Interface funktionieren und nicht kaputtgehen. Sagt mir doch, was ich kaufen soll. «

Wir können leider keine individuelle Kaufberatung geben. Damit Sie wissen, was sich zu kaufen lohnt, testet PC Player ja regelmäßig Hardware und gibt außerdem Tips zu Technologien wie Local Bus und General Midi, damit Sie selbst entscheiden können. Weitere Beratung, insbesondere zur Kompatibilität, muß Ihnen am besten ein Händler geben – denn wir kennen Ihren PC, Ihre Spiele und Ihre anderen Ansprüche ja nicht. Aus noch einem anderen Grund wollen wir solche privaten Kaufempfehlungen vermeiden: Wenn wir Ihnen etwas aufdrängen würden, mit dem Sie gar nicht glücklich werden, sind Sie auf uns sauer.

»Ich habe mir das Gerät X gekauft, aber da lag keine Anleitung drin. Ihr habt das mal getestet, also faxt mir doch mal rasch die CONFIG.SYS dafür zu, oder am besten gleich die Anleitung, aber bitte in Deutsch und mit Erklärungen.«

Lieber Leser – wenn keine Anleitung in der Schachtel lag, dann ist das ein Problem des Händlers und des Herstellers, aber nicht von PC Player. Wir haben weder alle Anleitungen im Hause, noch können wir »mal eben« eine CONFIG.SYS schreiben. Wenn die Anleitung fehlt – Händler anrufen. Wenn der sich nicht rührt – Geld zurückverlangen. Daß Computerzubehör und -Software eine Anleitung bieten müssen, haben deutsche Richter in mehreren Prozessen bestätigt.

»Das Spiel Y stürzt bei mir immer ab. Ihr habt doch sicher einen Patch dafür. Kopiert den doch bitte auf die beiliegende Diskette und schickt das Ganze zurück an...«

Wenn wir Patches haben, dann haben wir sie dort bekommen, wo auch jeder zahlende Kunde sie erhält: Beim Hersteller. Wer aufmerksam in die Packung seines Spiels guckt, findet dort meist eine Registrierungskarte, die (selbst wenn man sie nicht einschickt), einen großen Vorteil hat: Sie nennt Namen und Adresse des Herstellers. Sollte also ein Spiel nicht laufen, dann kann man sich dort nach einem Patch erkundigen. Wenn das Spiel keine deutsche Adresse nennt, sondern eine in England oder gar USA, dann sollte man seinen Händler anrufen oder besuchen. Der weiß, wo die deutsche Vertretung des Herstellers sitzt, und kann entweder selber den Patch dort anfordern (schließlich will er allen seinen Kunden ein möglichst fehlerfreies Spiel verkaufen) oder Ihnen zumindest die Adresse nennen.

»Mein Rechner hat die Grafikkarte X und ich will mir die Y kaufen. Wieviel schneller wird das dann bei den Spielen K, L, M, N, O und P?«

Um diese Frage korrekt zu beantworten, müßten wir den Rechner, beide Grafikkarten und die genannten Spiele kaufen und das Ganze mit der Stoppuhr messen – und selbst dann wäre die Antwort nicht vollkommen richtig, da vielleicht der Computer des Lesers eine andere Festplatte hat oder im CMOS-Setup anders eingestellt ist. PC Player testet durchschnittlich alle 5 bis 6 Monate Grafikkarten. Dabei geben wir dann auch an, wie die Spiele sich in etwa beschleunigen lassen. Wer schnell eine Hilfe zum Kauf von Grafik- und Soundkarten, CD-ROMs und Joysticks braucht: Ältere Ausgaben durchwühlen oder gegebenenfalls nachbestellen (eine entsprechende Anzeige ist in jeder PC Player). Wer das Allerneueste haben will: Warten, bis PC Player neue Hardware-Hits auf Spieletauglichkeit testet.

»Ich würde gerne meine eigenen Spiele mit 3D-Grafik wie Strike Commander programmieren. Leider habe ich das bisher noch nie gemacht. Welche Programmiersprache soll ich lernen? Welche Bücher könnt Ihr mir empfehlen?«

Obwohl einige unserer Redakteure leidlich programmieren können, gibt es doch keinen »Werde Spieleprogrammierer in 30 einfachen Lektionen«-Kurs. Ein paar Jahre sollte man schon investieren, um sich über Basic, C und Assembler langsam zum Spitzenentwickler hochzuarbeiten. Gute Bücher dazu gibt es fast wie Sand am Meer – ein Blick in die Buchhandlung ist sehr informativ. *(bs)*

TECHNIK TREFF

Sie fragen wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

Und wieder mal falsche Farben...

Vor einigen Monaten kaufte ich eine Grafikkarte vom Typ Miro Crystal 8S ISA. Die Karte funktionierte ohne Probleme, bis ich das Spiel Rebel Assault erwarb. Es kam zu Farbbrüchen und das System hängte sich andauernd auf. Das zweite Spiel, welches ähnlich reagierte, war Doom. Auch hier kam es zu Systemabstürzen, falschen Farben und Tonfehlern. Der Händler behauptet, mein BIOS wäre mit der Karte nicht kompatibel und übernimmt aus diesem Grund keinen Garantieanspruch.

(Thomas Eckert, Mönchengladbach)

Zwar ist die Grafikkarte in jedem Fall kompatibel zum BIOS (die beiden haben nichts miteinander zu tun, da irrt der Händler), sondern mit der Hauptplatine dieses PCs. Spiele wie Doom und Rebel Assault belasten die Verbindung zwischen Grafikkarte und Hauptplatine ungemein. Wenn dieser »Bus« nicht korrekt eingestellt ist, kann es zu den geschilderten Symptomen kommen. Um hier Abhilfe zu schaffen, muß ein Fachmann das CMOS-Setup überprüfen und sich mit einem Programm wie »AMISETUP« vergewissern, ob die Werte für das Bus-Timing auch wirklich korrekt sind, oder ob jemand durch überzogene Werte den Rechner »tunen« wollte – manche Hersteller erschleichen sich so bessere Benchmarks auf Kosten der Kompatibilität. Außerdem sollte man auf der Hauptplatine nachschauen, ob sich irgendwo sogenannte »Jumper« befinden, mit denen das Bustiming verändert werden kann. Manche Grafikkarten haben sogar einen solchen Jumper, der das Bustiming verändert. Leider sind Jumper und CMOS-Setup von PC zu PC völlig anders – deswegen hilft keine Ferndiagnose, sondern nur ein Fachmann, der in den PC und die Anleitungen (!!!) reinguckt und das Problem beseitigen kann. Schlimmstenfalls kann tatsächlich die Grafikkarte kaputt sein – wenn eine baugleiche Karte (also in diesem Fall eine zweite Miro Crystal) genau die gleichen Symptome zeigt, kann man einen Defekt der Karte natürlich ausschließen.

Wo ist mein Local Bus?

Neulich habe ich zwecks Austaussch meiner Grafikkarte meinen PC aufgeschraubt. Dabei fiel mir auf einem Chip die Aufschrift »486DX ISA BIOS« auf. Auch das Testprogramm MSD.EXE zeigt mir nur einen »Bus Type: ISA/AT/Classic Bus« an. Wird mein Local Bus nun unterstützt oder nicht? ***(Andreas Tscharner, Schiers / Schweiz)***

Der Local Bus ist eine recht einfache Erweiterung des ISA-Busses. Deswegen kann es schon sein, daß der Hersteller teilweise ISA-Bus-Chips verwendet – das macht der Geschwindigkeit nichts aus. Das Programm MSD kann den Local Bus auch nicht erkennen – der Witz am Local Bus ist ja, daß er zwar schneller ist, als der alte ISA-Bus, ansonsten aber praktisch genauso funktioniert. Deswegen sieht für die meiste Software ein Local Bus wie ein normaler ISA-Bus aus. Ob man wirklich Local-Bus-Besitzer ist, kann man nur sehen, wenn der Rechner aufgeschraubt wird: Befinden sich bei den Steckplätzen für Grafik- und andere Karten zwei Plätze, die eine dritte, lange, braune Steckerleiste haben, ist das mit ziemlicher Sicherheit ein Local Bus. Nur in diese Plätze mit zusätzlicher Steckerleiste kann man Local Bus-Karten einbauen.

Wie wird man bloß den Virus los?

Nachdem ich mein CD-ROM installiert hatte und wieder »Silverball« spielen wollte, kam die Fehlermeldung »You need 544KB free memory to run this program«. Trotzdem liefen meine Adventure-Spiele noch weiter. Außerdem habe mit einem ziemlich starken Virus zu kämpfen. Ich habe meine Festplatte formatiert und alles neu installiert, doch der Virus meldet sich immer wieder. Muß ich jetzt jede meiner Disketten einzeln durchchecken?

(Christian Weigelt, Langenfeld)

Zum Thema Speicher – die Adventures kommen wohl mit ein paar Byte weniger aus. Daß auf einmal nicht genug Speicher für Silverball da ist, liegt wohl am CD-ROM; dessen Treibersoftware braucht nämlich auch ein paar Kilobyte. In unserer Serie »Keine Panik« haben wir das Problem schon mehrmals beleuchtet. Hier die einfachste Lösung in Kurzform: »MS-DOS 6« besorgen und das Programm »Memmaker« starten.

Da sich der Virus wahrscheinlich nicht nur auf einer, sondern auf vielen Disketten verstecken kann, hilft tatsächlich nur das Prüfen jeder einzelnen Diskette.

SCSI und MIDI mögen sich nicht...

Ich habe einen SCSI-Adapter von Adaptec, Typ 1542B, und einen Soundblaster 16 mit Waveblaster. An der Soundkarte habe ich den MIDI-Port auf 300 gestellt, weil der SCSI-Adapter unbedingt auf der Adresse 330 liegen will und sich nicht woanders hinverschieben läßt. Nun laufen aber die diversen Spielprogramme nicht. Fast alle Spiele mit MIDI-Musik stürzen noch vor dem ersten Bild ab. Was kann ich tun? ***(Robert Siemer, Greifswald)***

Praktisch alle Spielprogramme gehen davon aus, daß auf Adresse 330 das MIDI-Interface liegt – das ist seit den ersten Roland-Karten von 1986 so. Tückischerweise sieht im allerersten Augenblick für die Software das Adaptec-Interface sogar wie eine MIDI-Schnittstelle aus. Sobald aber Musik-

TIPS & TRICKS

daten auf die SCSI-Schnittstelle geschrieben werden, ist der Teufel los und das System stürzt verständlicherweise ab. Besonders gemein: Obwohl man in vielen Spielprogrammen eine andere MIDI-Adresse einstellen kann (beispielsweise 300), pfuscht der SCSI-Controller trotzdem der Musik ins Handwerk; zum einen gucken manche Spiele dennoch bei 330 nach, zum anderen blockiert die Adaptec-Karte bestimmte Schreibzugriffe auf die 300er-Adressen.

Hersteller Adaptec ist das Problem bekannt. Dort hat man ein Austausch-ROM entwickelt, mit dem sich die SCSI-Schnittstelle auf eine ungefährliche Adresse verlegen läßt. Diese Austausch-ROMs kann man direkt bei Adaptec anfordern oder den Händler darum bitten, sie zu besorgen. Andere SCSI-Controller als die 1542-Serie haben übrigens dieses Problem nicht – sie lassen sich von Werk aus auf andere Adressen einstellen.

Was soll ich denn nun mit dem RAM?

Ich habe einen 486SX mit ursprünglich 4 MB Hauptspeicher. Nun habe ich noch einmal 4 MB dazu geschenkt bekommen und auch eingebaut. Beim Booten zeigt der Computer auch die 8 MB an. Trotzdem kann ich nicht die geringste Verbesserung meines Systems feststellen. Was habe ich falsch gemacht? War das Geschenk völlig überflüssig? ***(Stefan Kopp, Niederberg)***

Überflüssig war das Geschenk nicht. Allerdings wird durch mehr RAM der PC nicht automatisch schneller. Nur bei Programmen, die viel RAM gebrauchen können, sieht man einen Unterschied. An erster Stelle ist hier natürlich Windows zu nennen. Mit 8 MB läuft Windows fast doppelt so schnell wie mit 4 MB. Bei Spielen sieht das etwas anders aus: Kaum ein Spiel braucht heutzutage mehr als 4 MB. Um diese Spiele zu beschleunigen, kann man die freien 4 MB beispielsweise für ein Cache-Programm wie »Smartdrive« benutzen. Dadurch werden Zugriffe auf die Festplatte gespart und der PC insgesamt etwas schneller.

Ist mein Joystick auch kompatibel?

Nach Ihrem Bericht über Joysticks und Gamepads der Firma Gravis habe ich mir einen Joystick »Gravis Analog« gekauft, doch leider muß ich feststellen, daß diese Joysticks nicht an allen Computern funktionieren. Reicht es, wenn ich mir das Nachfolgemodell »Analog Pro« kaufe oder muß ich in jedem Fall eine Extra »Game Card« verwenden? ***(Dieter Wolf, Ahorn-Eubigheim)***

Prinzipiell sind alle PC-Joysticks gleich. Die Regler in einem Joystick sind lediglich veränderliche Widerstände, quasi wie zwei Lautstärkeregler: einer für die links/rechts-, der andere für die oben/unten-Position des Sticks. Deswegen kann es nicht am Joystick liegen, wenn er nicht läuft. Vielmehr ist das Joystick-Interface für Ihren Computer ungeeignet. Manche preiswerten Interfaces sind einfach zu langsam für einen schnellen PC. In solchen Fällen müssen Sie ein neues Joystick-Interface (auch Game Card genannt) kaufen. Achten Sie dabei darauf, daß das Interface auch für hohe Geschwindigkeiten (bis 66 Mhz) geeignet ist. Doch bevor Sie in den Laden stürzen, sollten Sie zwei weitere Kleinigkeiten beachten: Haben Sie ein zweites Joystick-Interface in Form einer Soundkarte? Probieren Sie es aus – meistens sind diese auch auf schnellen Computern von ausreichender Qualität. Und wenn Sie zwei Interfaces haben, muß eines davon ausgeschaltet sein. Sind die Joystick-Leitungen auf beiden Steckkarten aktiv, geht mit den Joysticks rein gar nichts.

Selbstzerstörung deaktiveren

Ich habe in letzter Zeit große Probleme mit meiner Festplatte. Das PC-Tools-Diskfix-Programm findet immer wieder querverkettete Dateien, fehlerhafte Verzeichnisse und Bugs in der FAT. Wenn ich diese reparieren lasse, werden kurze Zeit später neue Fehler gemeldet, sogar an Dateien, die ich nicht benutzt oder angerührt habe. ***(Christian Genzel, Pfaffing)***

An dieser schleichenden Selbstzerstörung kann vieles Schuld sein. Zuerst sollten Sie die Festplatte gründlich auf Viren untersuchen – manche bösartigen Viren können genau diese Symptome hervorrufen. Wenn die Platte ganz sicher virenfrei ist, kann ein Defekt in der Hardware der Verursacher sein; vielleicht ist ein Kabel nicht richtig aufgesteckt oder die Festplatte hat einen Fabrikationsfehler. Zu guter Letzt kann es auch ein Softwareproblem sein: Prüfen Sie mal, ob die Probleme noch auftreten, wenn Sie alle Cache-Programme (Smartdrive, HyperDisk, etc.) aus CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT entfernen.

Kein Stoff für den Coprozessor

Ich besitze einen 386DX/40 mit 8 MB RAM und Coprozessor 80387. Leider ist mir kein Spiel bekannt, das den Coprozessor richtig benutzt. Könnt Ihr mir ein paar solche Spiele nennen? Habe ich mit dem Coprozessor einen allgemeinen Geschwindigkeitsgewinn, oder nutzt er mir nur etwas mit speziellen Programmen? ***(Adrian Lohmann, Hameln)***

Leider gibt es praktisch keine Spiele, die den Coprozessor nutzen. Eine Ausnahme bildet »Falcon 3.0« – aber auch da wird das Spiel nicht schneller, sondern nur »realistischer«, wenn der Coprozessor Aerodynamik-Berechnungen übernimmt. Seine Rechenkraft entfaltet ein Coprozessor hauptsächlich bei Tabellenkalkulationen wie Lotus oder Excel.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Frage in einer der nächsten Ausgaben umfassend zu beantworten.

DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
85586 Poing



MAIL BOX

Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing.

Besser als »sehr gut«

Euer Cover macht zwar nicht viel her, aber der Inhalt ist vortrefflich. Eure Meinung bei den Spielen teile ich zu 90 Prozent, was bei meinem Geschmack schon ziemlich viel ist. Einige Kleinigkeiten könnte man aber beheben, denn wo sind z.B. die vortrefflichen Hardware-Seiten geblieben (»Wie baue ich eine Steckkarte ein« u.v.a.)?

Eine Frage habe ich allerdings auch: Bewertet Ihr CD-(only)-Spiele anders als »normale« Spiele? Als Beispiel soll Ausgabe 1/94 dienen, der Test von Sam & Max: »Grafik: sehr gut«; Hell Cab auch »Grafik: sehr gut«. Die Grafik von Hell Cab finde ich aber ungleich besser! **(Axel Werner, Berlin)**



Beide sind auf ihre Weise »sehr gut«, aber stilistisch kaum vergleichbar: die Grafiken von Hell Cab (links) und Sam & Max

Hardware-Artikel sind weiterhin ein fester Bestandteil von PC Player. Do-it-yourself-Anleitungen wie der Steckkarteneinbau kann man natürlich nicht jeden Monat bringen; wir versuchen aber, Euch mit Hardware-Tests und Grundlagenartikeln auf dem laufenden zu halten.

Die Grafik-Stile von Sam & Max (Comic, wild, animiert) sowie Hell Cab (hochauflösend, statisch) sind nach unserer Meinung kaum miteinander vergleichbar. Da ist es wirklich eine Frage des persönlichen Geschmacks, was einem besser gefällt – ich privat würde z.B. Sam & Max wegen der tollen Animation den Vorzug geben.

Deutsch oder gar nicht

Mir ist aufgefallen, daß viele in Deutschland verbreitete Programme in Englisch sind und es keine deutsche Version dazu gibt. Ich finde, wenn ein Programm in Deutschland verkauft wird, muß es in Deutsch sein. Schließlich verlange ich auch nicht von den Amerikanern/Engländern, daß sie deutsch geschriebene Software verstehen. Auch ist es eine Sauerei, daß man auf die deutsche Version länger warten muß als auf die englische, wie z.B. bei Star Trek Judgment Rites. Mein Software-Händler meinte, damit wäre in etwa einem Jahr zu rechnen. **(F.S. Forster, Neckargemünd)**

Es wäre wohl etwas radikal, wenn nur noch deutschsprachige Software hierzulande verkauft werden dürfte. Dann müßte man z.B. auch die Verbreitung von Filmen in der englischen Originalversion untersagen. Zwar gibt es noch lange nicht alle Neuheiten gleich in Deutsch, aber die Mehrzahl der absoluten Top-Titel wird mittlerweile übersetzt.

Wie lange Interplay an Judgment Rites rumübersetzen wird, steht noch in den Sternen. Nachdem das letzte Star-Trek-Spiel in Deutsch sich gut verkaufte, dürften sich die Jungs diesmal etwas mehr beeilen.

Wozu das alles?

Hier ein kleiner Leserbrief meinerseits mit ein paar Gedanken zum Thema PC und Spiele. Ich besitze einen dezent getunten 386-DX-40 von Escom mit 8 MByte RAM, ET-4000-Karte, Soundblaster Pro, zwei 170-MByte-Festplatten, Streamer und ähnlichem Firlefanz. Doch was, bitteschön, ist heute ein 386er? Ich versuche einmal hochzurechnen, was ich für einen »anständigen« Rechner ausgeben müßte: Man beginne mit einem schönen 486-DX2-66-VLB-Motherboard mit entsprechender Grafikkarte, gehe weiter über Waveblaster, Doublespeed-CD-ROM und lande schließlich bei einem Blick auf dem Kontoauszug – selbst bei schlichter Aufrüstung der vorhandenen Hardware sind lockere 3000 Mark verschwunden.

Nun denn, jetzt frage ich mich: Wozu das alles? Etwa, um den schlechten Programmierern den Job zu erhalten, die einen Heidenspaß daran haben, System-Ressourcen zu verschwenden und 15 MByte tolle Grafik- und Sounddateien einem flüssigen Spielablauf vorziehen? Um mir die siebzehnte tolle neue Textverarbeitung und das vierte geniale Grafik-Programm für Windows anschauen zu können? Um festzustellen, daß Spielwitz und flüssiger Programmablauf tatsächlich eher vom Programmierer als von der Hardware abhängen?

Welcher normale PC-User (ich rede jetzt nicht vom professionellen Bereich) benötigt eigentlich die x-te neue Textverarbeitung, wo er doch schon von der »alten« (wie beispielsweise mein AmiPro 3.0) maximal 20 Prozent nutzen kann? Wer benutzt die (ohnehin den Windows-Ablauf so sehr wie kaum etwas anderes hemmenden) 50.000 neuen TTF-Fonts, die mittlerweile bei jeder neuen Applikation mitgeliefert werden?

Und warum sind die einzigen Spiele, die regelmäßig auf einer Festplatte bleiben, mehr oder minder »kleine« Programme, die sich durch Spielwitz, Einfallsreichtum und relativ geringen Umfang auszeichnen (wie z.B. Civilization, The Lost Vikings, Incredible Machine)? **(Michael Gierse, Dortmund)**

Interessante Gedanken. Mit geht es momentan ähnlich, wenn ich einige spezielle CD-ROM-Spiele sehe: Grafisch mitunter toll, jede Menge Videosequenzen, aber kaum noch Interaktion. Stirbt das gute alte Spieldesign aus? Wollen die meisten Leute wirklich nur noch Effekthaschereien zum Angucken? Weitere Meinungen werden gerne entgegengenommen.

Privateer II – The Frontier

Ich habe mir die Ausgabe 2/94 meiner Meinung zu spät besorgt, denn... was haben wir auf Seite 14/15 gefunden? Ein Streitgespräch! Ich, ein ausgefuchster Frontier-Fan, kann mir meine Meinung nicht verkneifen.
Privateer, ist vom Outfit her beurteilt, Wing Commander im anderen Gewand und einem Vorteil: man ist nicht mehr an zugewiesene Missionen gebunden, ist also frei von jeglicher linearen Handlung. Aus dem Handelsspiel wird dann spätestens eine Baller-Simulation, wenn man ein sehr gutes Killer-Raumschiff hat (Centurion) und eines der besten Waffensysteme. Dann wird man Pirat und lebt vom Abschießen. Bei Frontier muß man allerdings wirklich gut überlegen, ob man die Fähigkeiten und das Geld hat, einen guten Piraten abzugeben, oder weiter auf Handelsebene arbeitet.
Ich hatte so ein Streitgespräch mit einem Freund von mir erlebt. Er kaufte sich Privateer und ich mir Elite II. Er war hin und weg von Privateer und ich von Frontier; da machte ich mir erst einmal Gedanken, warum das so ist. Mein Freund steht auf Ballern und total gute Grafik, ich auf möglichst viel Handeln und vor allem auf Unabhängigkeit. Da sieht man wieder, daß die beiden Spiele eigentlich eher zu verschieden sind, als daß man sie gegenüberstellen kann.
Perfekt wäre es jetzt noch, wenn sich David Braben und Chris Roberts vereinen würden und ein Spiel zusammen auf den Markt bringen: »Privateer II – The Frontier« mit über 100 Milliarden Sternensystemen, 30 verschiedenen Raumschifftypen und 100 verschiedenen Missionsarten.

(Alexander Bell, Göttingen)

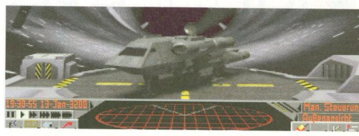
Gratuliere zur gelungenen Februar-Ausgabe! Seit nun schon knapp 10 Jahren befasse ich mich mit gleichbleibend hohem Interesse mit Computer-Games, jedoch fand ich hierzu kein Spiele-Magazin auf dem deutschen Markt, welches ähnlich niveauvolle, unterhaltende Artikel und fundierte Informationsfülle bieten könnte. Als besonderes Schmankerl empfand ich das Streitgespräch zum Thema »Frontier gegen Privateer«. Dank der hochkarätigen Diskussionspartner, Teut Weidemann und Boris Schneider mit ihrem spürbar versierten Background, glänzte der Artikel durch Informationsfülle bei hohem Unterhaltungswert.

(Wulf Höflich, München)

Pauschal ein dickes Dankeschön für Eure aufmunternden Briefe zu unserem Streitgespräch-Artikel. Ab sofort wird diese Rubrik jeden Monat in PC Player erscheinen. Diesmal liefern sich z.B. Firmenvertreter von Ascon und Electronic Arts ein Rededuell zum Thema »Kopierschutz«.

Raumschiffe und Raser

Mit großem Interesse habe ich euer Streitgespräch gelesen. Ich hoffe doch, das es regelmäßig eins geben wird. Außerdem nehme ich es als Anlaß, euch endlich auch mal ein paar Worte zukommen zu lassen. Ich habe ein paar Anmerkungen dazu, einige Themenvorschläge und etwas vorab zu schreiben.



Per Bildmontage friedlich vereint: Privateer und Frontier

Zum Streitgespräch Elite 2 gegen Privateer: Die Grafik der Schiffe, der Planeten und Gebäude wäre noch in Ordnung. Doch das diese vielen Bugs (z.B. Sicherheitsabfrage, zerschellen am Planeten trotz Autopilot)!
Oder dieses angeblich realistische Raumflugmodell. Ich glaube, daß interstellarer Raumflug ohne Trägheits-/Andruck-Neutralisator nicht im großen Stil stattfinden wird. So etwas gibt es in Elite 2 offensichtlich nicht; daher kommen doch die langen Beschleunigungs- und Bremsphasen. Wie aber ist es mit den Raumschiffen, die uns begegnen? Wie passen sich Piratenschiffe unserem Kurs an, wenn sie Tage brauchen, um zu beschleunigen, Kursänderungen vorzunehmen und zu bremsen? Sind die Geschwindigkeitsdifferenzen nicht viel zu hoch?
Eigene Themenvorschläge: CD-ROM oder nicht? Das optimale Betriebssystem für PCs und Spiele? Welches ist das ultimative Rollenspiel (Ich halte Darklands dafür)? Und ein Thema, das mir besonders am Herzen liegt: Indy Car Racing gegen Microprose Formula One Grand Prix. Indy Car bereitete mir auch eine besonders große Enttäuschung! Warum? Darum: Mehrspielermodus: Wo? Meisterschaft: Was ist das? Team-Editor: Nie gehört! Link-Option: Funktioniert nicht! Steuerung: Mit Joystick extrem grausam! Car-Setup: Etwas detaillierter als Formula One. Sound: Wie Formula One. Grafik: Strecke und Auto (Außenansicht) gut. Cockpit gefällt mir nicht; man hat kein Raumgefühl. Spielspaß: Das einzige, was da noch Spaß macht, ist andere Wagen von der Strecke zu schießen, denn das sieht spektakulär aus. Dabei fällt mir das Beste vom Spiel ein: Die »Replay«-Funktion (Hurra, etwas Gutes ist doch da). **(Erik Katzek, Berlin)**

Beide Rennspiele lagen bei uns recht eng zusammen, was die Gesamtwertung angeht. Welchem man persönlich den Vorzug gibt, ist natürlich auch Geschmackssache. Uns haben Spielwitz und Grafik bei Indy Car Racing einfach mehr zugesagt. Beim Aspekt »Realitätsnähe« mag Microprose mit seiner Simulation einen Tick besser sein.

IN DER MACHE

◆ **WIR HABEN DIE LÖSUNG**

Schnell und schick: In der Abteilung Tips & Tricks verraten wir Ihnen, wie Sie sich durch schwere Spiele arbeiten. Beim nächsten Mal unter anderem mit von der Partie: Die Komplettlösung zu **Quest for Glory 4**.

◆ **WAS FLIEGT DENN DA?**

Das **UFO** ist's, mit dem Microprose einen Abstecher ins Lager der SF-Strategiespiele wagt. Nächsten Monat wird die fliegende Untertasse getestet.

◆ **QUAL MIT DER WAHL**

Ratgeber-Software gibt es reichlich – **Wahlhilfe '94** hat uns im Super-Wahljahr aber noch gefehlt. Dieses Programm will herausfinden, welche Partei am ehesten Ihren politischen Ansichten entspricht.



DOPPELT DREHT BESSER

Daß **CD-ROM-Laufwerke** mit Doublespeed-Technik das beste Preis/Leistungsverhältnis für PC-Spieler bieten, hat sich rumgesprochen. Aber welches der vielen putzigen Modelle von Sony, Mediavision & Co. sollen Sie kaufen? Gibt's im Detail Unterschiede bei Ausstattung, Verarbeitung und Tempo? Konkrete Kaufberatung verheißt unser Laufwerk-Test.

CD-ROM-Laufwerke: Design sollte nicht das einzige Kaufkriterium sein



Frischer Flieger, feine Software? Die F-14 steht im Mittelpunkt der neuen Microprose-Simulation.

14 FLIEGT SCHNELLER

Neben Ausflügen in diverse andere Spielegenres besinnt sich Microprose wieder auf seine Software-Wurzeln und präsentiert eine »richtige« Flugsimulation. **F-14 Fleet Defender** versetzt Sie in das Cockpit eines modernen US-Jets. Eine verbesserte Version des Grafik-Systems von F-15 III soll hier effektvoll eingesetzt werden. Ein echter Konkurrent für Strike Commander, TFX & Co.?

PC PLAYER 5/94 erscheint am 13. April

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

FINALE

Und dafür zahlen wir Gebühren?

Eigentlich wäre es ja eine Meldung für unseren Aktuell-Teil, aber das neue europaweite Altersfreigaben-System für Computerspiele stößt derart in den Bereich der Real-Satire vor, daß wir es guten Gewissens nur auf unserer Finale-Seite präsentieren können. Unser Bild zeigt den Sticker, der ab 1. Mai auf jeder Spielepackung prangen soll. Entwickelt wurde er (für viel Geld) von der ELSPA, einer Vereinigung von englischen Software-Herstellern. Erstes Merkmal des Stickers ist die falsche Übersetzung »Für Jahren«, die auch noch eine mit einem Filzstift in letzter Sekunde ausgebesserte Version ist: Ursprünglich stand da, wie die Vergrößerung zeigt, »Für Lahren«. Weitere Kommentare zu diesem System finden Sie in unserem Editorial.

• Für Jahren



Lächerliches Design, völlig falsche Übersetzung und Korrekturen mit dem Filzstift: Das ELSPA-Altersfreigaben-System für Computerspiele strotz nicht gerade vor Professionalität.

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Wie wir in unserem Aktuell-Teil berichten, kann man in England jetzt tatsächlich Computerspiel-Design studieren. PC Player hat sich bei den ersten Studenten umgehört und die beliebtesten Vorlesungen ermittelt:

PLATZ 5 »Jeder sollte einen Pentium haben« – Chris Roberts von Origin referiert über aggressive Programm-Entwicklung, die immer nur die allerneueste Hardware berücksichtigt und gibt wertvolle Tips, wie man solche Entscheidungen von der Hardware-Industrie finanzieren läßt.

PLATZ 4 »Längere Spieldauer, zufriedene Kunden« – Das Adventure-Design-Team von Sierra packt erstmals aus, wie man durch möglichst unlogische Puzzles versteckt, daß ein Spiel eigentlich nach zwei Stunden gelöst wäre, müßte der Käufer nicht einfach jede Icon-Kombination ausprobieren. Außerdem: So kann man den Umsatz durch Hint Books weiter steigern..

PLATZ 3 »Das wollen die Kids wirklich« – Die Programmierer von Probe Software, (»Mortal Kombat«) erklären, wie man Blut- und Horror-Darstellungen so in einer Software versteckt, daß der Hersteller dies nicht merkt, die Kids es aber sofort rauskriegen und die Verkaufszahlen nach der Schulhof-Propaganda in die Höhe schnellen.

PLATZ 2 »Erst der Schutz, dann das Vergnügen« – David Braben (Elite II – Frontier) und Andrew Hewson (Pinball Dreams) in einer zehnstündigen Reihe über das Design möglichst abstruser Kopierschutzmechanismen, dazu gibt's psychologische Tips zum Verhalten nach Verbal-Attacken unzufriedener Kunden.

PLATZ 1 »Zeitversetzte, kostenadditive Distribution von komplexen Computerspielen« – Die Marketing-Abteilung von Origin erklärt, wie man ein Spiel in verschiedene Teil-Produkte zerlegt (Speech Packs, Data Disks, Fortsetzungen, etc.), ohne den Kunde merken zu lassen, daß er viermal so viel zahlen muß wie bei einem normalen Computerspiel. Mit Bonus-Vorlesung: »Wie man am Schluß zum fünften Mal mit einem CD-ROM abkassiert«.

Die
integrierten
Programme
der Welt
für Windows.

* Weil Sie's schließlich genau wissen müssen:
0190-2708 88**
(** DM 1,15 pro Minute.
Ein Service der Legion GmbH, Düsseldorf)

Warum Werbung umsonst anbieten, wenn man für seine Verkaufssprüche auch Geld kassieren kann?

Notopfer für die Werbung

Und da sage nochmal jemand, Reklame sei umsonst. Bisher wurden Werbekosten ja indirekt über den Verkaufspreis wieder reingeholt, aber Software-Anbieter Claris will sie dem Kunden noch vor dem Kauf aufdrücken. In Anzeigen für das Paket »Claris Works« wird eine 0190-Nummer angegeben, unter der ein Tonband Beweise für die Aussage liefert, Claris Works sei das »beste« integrierte Paket. In der Anzeige muß dieses Adjektiv nach Bestimmungen des Wettbewerbsrechts gestrichen werden. Für nur 1,15 Mark pro Minute können Sie sich also anhören, warum Claris Works denn besser als die Kollegen von Microsoft oder Wordperfect sein soll. Ausgeführt wird der Service übrigens von der Firma Legion, die über 0190-Nummern unter anderem auch Partnervermittlung anbietet. **(bs)**

LITERARISCHE HÖHEN

Blue Byte ist um die deutsche Literatur mehrfach bemüht: Nicht nur, daß zum Spiel Battle Isle ein eigener Roman erscheinen wird, auch für den kulturbewußten Softwarehändler gibt es geschmackvolle Prosa. Wir zitieren aus einer Mitteilung, die Deutschlands Computerhandel über die CD-ROM-Version von »Battle Isle 2« informieren soll.
Soviele blumige Formulierungen mit so wenig Aussage bekommt man nicht alle Tage geboten:

»Erstmals gingen Grafik, Sound und Spielprinzip eine derartige Symbiose ein, daß die Grenzen von bloßem Spiel bis hin zu einem interaktivem SF-Tech-Erlebnis verschwimmen. Niemand wird in der Lage sein, dieses Spiel lediglich aufgrund verschiedener Aspekte zu bewerten, ohne sich des Einklanges dieser Vorzüge mit den anderen Teilen bewußt zu werden. (...) Das Spiel macht wiederum keinen substantiellen Gebrauch von den anderen Medien, die nicht unterstützend, sondern basisch wirken. (...)
Ausgehend von den unterschiedlichen Voraussetzungen dieser beiden Medien stellt sich mit Recht die Frage, ob im audio-visuellen Bereich nicht Abstriche vorzunehmen oder zu vermuten sind, eine Frage, die bereits jetzt ganz klar verneint werden kann. (...) Im folgenden nun die objektiv betrachteten und subjektiv nicht wahrnehmbaren Unterschiede. (...) Die sich über 15 MB erstreckenden Vor- und Abspannanimationen wurden lediglich im Bereich des Datenumfanges, nicht jedoch in ihrer Intention berührt. (...)
In der Diskettenversion wird die erstklassige CD-Qualität der Musik präsentiert von aufwendigen Soundsystemen, die in diesem Bereich ebenfalls neue Standards zu setzen vermögen wird. (...)
Spieler aller Version werden über eine Software verfügen können, die alle Grenzen ihres jeweiligen Systems zu überwinden vermag.«

DISCOVER MULTIMEDIA TREASURES

Entdecken Sie eine Welt voller faszinierender Multimedia Produkte von Orchid. Jedes einzelne eine Kostbarkeit, die Ihnen neue, aufregende Möglichkeiten mit Ihrem PC erschließt. Mit Technologie von morgen. Für die Anwender von heute!

Discover The Sound Revolution Man kennt sie, die **SoundWave32**. Die Presse ist begeistert*, die Anwender ebenfalls. Kein Wunder, da die SoundWave32 die wohl beste Kombination darstellt aus fetzigem Wavetable Sound, gnadenloser Kompatibilität (z.B. Roland MT32 + SoundBlaster gleichzeitig!) und unübertroffener Erweiterbarkeit. Ab sofort gibt es auch ein neues SoundSet als **Upgrade ROM**. Die neue **SoundWave32 Studio** verwöhnt mit 4MB allerfeinsten Sounds selbst anspruchsvolle Ohren. Für reine Spielernaturen empfiehlt sich die **GameWave32**, die alles kann, nur nicht selber aufnehmen. Oder unsere **SoundDrive** mit optionalem Wavetable, die Ihnen 16-Bit Sound schon zum Einsteigerpreis bietet.

Discover The CD-ROM Excitement Die Zukunft gehört den CD-ROM's. Erleben Sie Photo-CD's, faszinierende Spiele und Multimedia Titel in der richtigen Geschwindigkeit mit dem **Orchid CDS-3110**. Mit Double-Spin, Motorschublade, Energiesparschaltung und Frontbedienfeld. Damit Sie Ihre Musik-CD's wie gewohnt auf Knopfdruck abspielen können! Und alles das zu einem Preis, der tiefer liegt als mancher versunkene Schatz. Das komfortable CDS-3110 gibt es einzeln mit Adapterkarte oder zusammen mit der legendären SoundWave32 als **Mega Pack Pro**.

Discover The Video Solution Unser komplettes Digital Video Profipaket heißt **Vidiola**. Nehmen Sie Videoclips mit dem Computer auf und fügen Titel, Effekte, Filter und faszinierende Übergänge hinzu. Unabhängig von Ihrer Grafikkarte in Echtfarben und mit unserer SuperZoom™ Technologie. Beeindrucken Sie Ihre Freunde mit professionellen Urlaubsvideos oder die Kollegen mit einer überzeugenden Präsentation. Mit der **Vidiola Pro** können Sie Videos sogar auf einem Fernseher zeigen oder wieder auf einen Videorekorder aufzeichnen. Beide komplett mit Profi Software wie Adobe Premiere 1.1 und Compel PE. **Discover Orchid !**

CeBIT 94
Halle 8, Stand D 19

* Die Fachpresse schreibt z.B.:
"Empfehlung der Redaktion", PC-Praxis 3/94
"Spiele Eignung Exzellent", PC-Professionell 2/94
"Top Produkt des Jahres", DOS 1/94
"Editor's Choice", PC-Magazine UK 2/94

Orchid Technology GmbH
Niederlöricker Str. 36
40667 Meerbusch
Fax: 02132/80074
BBS 02132 / 80075



ALONE IN THE DARK 2

Mit Piraten und Galgenvögeln ist nicht gut Kirschen essen!

EDWARD CARNBY, DER UNVERWÜSTLICHE "DETEKTIV DES UNERGRÜNDLICHEN", WIRD WIEDER MAL GEBRAUCHT.

Sein Freund Striker ist unter mysteriösen Umständen während eines Auftrags über eine Kindesentführung verschwunden. Für Carnby liegt die Lösung dieses Rätsels in Hell's Kitchen, dem unheimlichen Unterschlupf von One Eyed Jack, einem gefürchteten Gangster. An diesem Weihnachtsabend 1924 beschließt er, das stattliche Haus, das über einer steilen Felswand steht, zu durchsuchen. Doch in Hell's Kitchen ist man gewohnt, ungebetene Gäste mit MP-Salven zu empfangen. Mit *Alone in the Dark 2* erleben Sie die Rückkehr von Edward Carnby und ein atemberaubendes Abenteuer, in dem Prohibition, Voodoo-Kult, Geisterschiff und Reise durch die Zeit zu einem packenden Szenario versponnen werden. Noch immer keine Angst im Dunkeln? Na dann willkommen in *Alone in the Dark 2*. Doch seien Sie auf der Hut, sonst könnten die Weihnachtsglocken einen Trauermarsch läuten.

Features:
Flashbacks, Großaufnahmen und Spezialeffekte für mehr als 50 Spielstunden. 3D-Animationen der Figuren und Gegenstände in Echtzeit. Mehr als 230 animierte Kulissen. Ergreifender Realismus und Flüssigkeit der Animation dank eines optimierten Programmotors. Kinoartige Ansichten, mit verschiedenen Blickwinkeln je nach Position der Figuren.

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
061 07-6 20 67
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!





